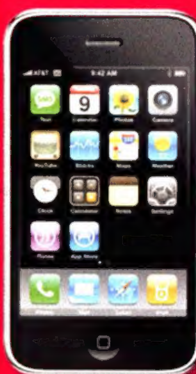
#181 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

...VAN DE BENELUX

92 EXTRA DIK! PAGINA'S



NU VETTE iPHONE BIJ PU ABONNEMENT

EXCLUSIEF

HEAVY RAIN
GRIEZELIG ECHT

SPECIAL 2008 - 2009
PU BLIKT TERUG EN VOORUIT

KILLZONE® 2

CHECK PU.NL COMPLEET VERNIEUWD!

WWW.PU.NL

JAN.2009

€ 3,85



PLUS: ROCK BAND 2 IS DE VETSTE MUZIEKGAME VAN DIT JAAR • Wii MUSIC NIET • DE SIMS 3 WORDT GROOTS • LOTR MINES OF MORIA DELFT GOUD • MWOAHTAL KOMBAT VS DC • ZOMBIES ON SPEED IN LEFT 4 DEAD, RESIDENT EVIL 5 & HOUSE OF THE DEAD • SHAUN WHITE PEPERT DE CONCURRENTIE IN • SKATE IT SPEEL JE ALLEEN ALS JE EEN DIKKE REET HEBT • GTA IV NÓG VETTER OP PC • SLOPEN OP MARS IN RED FACTION GUERRILLA • LEVEN OP DE BOERDERIJ IS GAIN KADDEPIS • CALL OF DUTY WORLD AT WAR: TOPVERMAAK • ALONE IN THE DARK POETST FOUTJES WEG • BLASTWORKS • TRANSFORMERS • BULLY • NINJA TOWN • JAMES BOND SCHOPT KONT • ANIMAL CROSSING • EN VEEL MEER...

OORLOG

Het is D-day voor de gamesbizz. De feestdagen kunnen het jaar voor de uitgevers alsnog maken of breken, en dus draaien de marketingcampagnes op volle toeren en checkt men dagelijks vol spanning de verkoopcijfers.
Wie dit jaar qua software de grote winnaar wordt, is op dit moment nog niet te zeggen. Zelfs niet of het een hardcore- of mainstream titel gaat worden. Wel is duidelijk dat de console wars enkel nog om de tweede plaats gaat, want Nintendo is allang achter de horizon verdwenen. Sony en Microsoft lijken die strijd in eerste instantie niet frontaal aan te gaan, en proberen de gamer/consument op verschillende manieren te lokken. Microsoft doet het onder andere door een forse prijsverlaging, Sony zet onder meer in op Blu-ray.
Op software gebied kun je echter wel spreken van een directe confrontatie, en zijn het onder andere Resistance versus Gears of War en Singstar versus Lips die keihard strijd zullen gaan leveren. Wie van de twee giganten straks als winnaar uit de bus komt zou ik niet durven zeggen, en eigenlijk maakt het mij ook niets uit.
Persoonlijk kijk ik alweer uit naar 2009 en de releases die we in het eerste kwartaal kunnen verwachten. De covergame van deze maand zal Sony op termijn geen windeieren leggen, maar daartegenover staat weer een Halo Wars van Microsoft.
En Nintendo? Tja, die lijkt wel zo ver achter de horizon verdwenen dat ze ons niet meer weten te bereiken. Hopelijk spoelt er snel een flesje aan met een bericht van Mario, Link, Donkey Kong…of misschien een nieuw personage!

Niels





DE REDACTIE

Naar aanleiding van de succesvolle restyle van PU.nl, vroegen we onze redacteuren welke sites bij hen onder hun favorieten staan. En dan zijn we vooral nieuwsgierig naar de niet gamegerelateerde sites…

WOUTER



Gamen is niet mijn enige hobby, ik steek ook veel tijd in films en series kijken. Daarom check ik regelmatig rottentomatoes.com waar je precies kan bekijken welke films door de critici de grond in zijn geboord dan wel de hemel in geprezen. Voor de rest natuurlijk thotbott.com voor WoW en ja, ook ik bezoek regelmatig mijn Hyves. Maar voor de rest; PU.nl, PU.nl, PU.nl, PU.nl!!!!!

STEVEN



Ik check sowieso iedere dag twitchfilm.net, waar alle aankomende vette underground/cult/anime films langskomen. Ik bekijk ook veel crap op ebay.com en kleding op karmaloop.com. Natuurlijk hang ik ook regelmatig op het officiële WoW forum rond. M'n geek shit check ik op guru3d.com.

MAARTEN



Eliasson.hyves.nl, PU.nl (ojee, die mocht niet hè) en Gmail.com, die staan standaard open bij mij. Oh, en google.com en wikipedia.org zijn ook m'n beste vriendjes. Voor m'n Apple shizzl en mooie designplaatjes kan ik niet zonder pixelgirlpresents.com. Ondertussen heb ik altijd last.fm aanstaan voor geluidjes.
I love the intahweb!

J.J.



Een dagelijks bezoekje aan de sites van PSV en Formule1 staan vast op het programma. Voor de rest besteed ik weinig tijd aan het wereldwijdeweb. Na zes keer een virus te hebben binnengehaald, ben ik er wel een beetje klaar mee.

JURJEN



Een aanrader vind ik skepsis.nl, maar dan vooral vanwege de (forse) database want er verschijnt nog maar heel zelden iets nieuws op. De site publiceert kritisch onderzoek naar homeopathie, acupunctuur en andere flauwekul, en doet dit niet zonder humor. Verder biedt bondageslettenvansatan.nl natuurlijk ook boeiende info.

JEROEN



Ik surf eigenlijk dagelijks wel effe langs nu.nl gewoon om op de hoogte te blijven van de laatste nieuwtjes. Daarnaast gebruik ik last.fm behoorlijk vaak om effe te ontspannen en lekker muziek via internet te beluisteren. Nee, niet tijdens m'n werk, Ed…

ED



Ik kijk dagelijks op de site van Voetbal International. Ze zijn zeer actueel en ik lees altijd graag de columns van Johan Derksen. Voor het nieuws heb ik nu.nl en verder zoek ik nog wel eens wat op bij vandale.nl. Rijmen.nl heb ik nèt verwijderd uit m'n favorieten, en o ja, op m'n Hyvespagina check ik of ik qua aantal vrienden al een beetje inloop op Maarten.

JAN



Ik vertoef heel graag op http://alternative.blog.nl/. Zoals velen wellicht niet weten, is (pop)muziek nog altijd mijn eerste passie en op deze blog word ik netjes op de hoogte gehouden van de laatste nieuwtjes en releases van kakelverse, alternatieve muziek. Rock and roll!



IEMAND MOET HET DOEN

Ooit ging Ed naar Zuid-Korea om verslag te doen van de WCG, "maar in Keulen was het ook best gezellig, hoor", aldus JJ. Het werd helemaal een top event toen bleek dat de Nederlandse delegatie meer dan uitstekend presteerde (zie ook pagina 80 en 81).
Iets minder te spreken was JJ over het eten in de Duitse Domstad. "Op locatie was er slechts één eettentje en dat verkocht alleen maar van die vette Bratwursten. Na vijf dagen Bratwurst en bier zat ik helemaal onder de puisten".
Op de laatste dag, stak ik zo'n enge witte worst in m'n mond en riep ik half kotsend tegen iedereen die het wilde horen: "iemand moet het doen!"

FIFA IN DE KOU

Om de Be a Pro 10 vs 10 mode van FIFA09 te promoten werd onlangs een match georganiseerd in de Amsterdam Arena tussen BN'ers en gamers. Bij de BN'ers speelden onder andere de Ajacieden Emanuelson, Van der Wiel en Martina, alsmede Brainpower en Alain Clark. Bij de gamers waren onder andere Sascha van TMF én Skate en JJ van de partij. De gamers wonnen (natuurlijk) mede dankzij een fraaie goal van JJ die notabene linksachter stond.



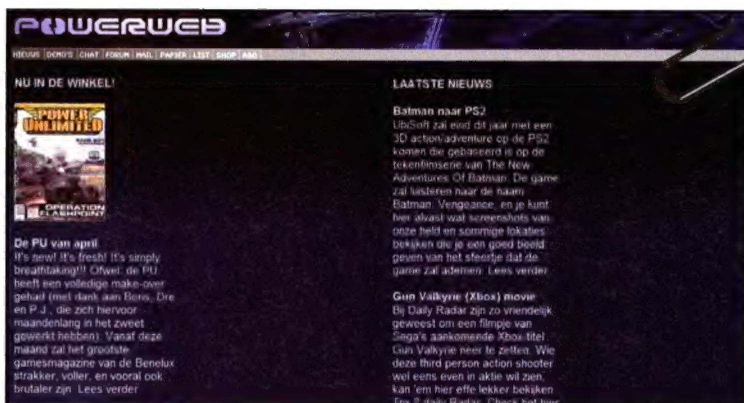
Het samenspel ging gedurende de match wel steeds stroever want men had het briljante idee gehad om de PS3's achter het doel te zetten, in de buitenlucht dus. JJ had het net zo koud als keeper Gomes ooit in januari, toen PSV nog wel eens het spel bepaalde…

UIT DEN OUDEN DOOSCH

De meesten van jullie zullen het al gezien hebben: de PU site is helemaal vernieuwd. We zijn zelf heel enthousiast en wij niet alleen, want de bezoekersaantallen overtreffen onze stoutste verwachtingen.

Mooi om te zien dat de site zich heeft ontwikkeld van een blaadje on screen tot een geheel zelfstandig digitaal medium. Iedereen die de nieuwe site nog niet gecheckt heeft, raad ik aan om even de "review" te lezen op pagina 76 en 77, en daarna snel door te klikken naar PU.nl!

ED

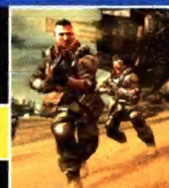


ULTIEME SCHNABBELAAR

Jullie zullen vermoedelijk wel eens gelezen hebben dat onze Jan z'n werkzaamheden niet tot de PU beperkt. Van de Veronica Gids tot Goedemorgen Nederland, van Compukids tot De Revu, overal schraapt hij de centjes voor z'n megahypotheek en bloedjes van kinderen bij elkaar. Maar goed, de man kan schrijven en heeft verstand van games dus da's nog te begrijpen. Maar we vielen echt van onze stoel toen we de achterkant van de Call of Duty: World at War figurine doos bekeken. Daar stond onze Jan als heavy armed soldier afgebeeld! Jan wilde geen commentaar geven, en zelf kunnen we ook niet geloven dat het waar is. Wat denken jullie?

Weapons:
- M2-2 Flamethrower with removable flame
- M1911A1 Pistol

Marine with Fla
Battle

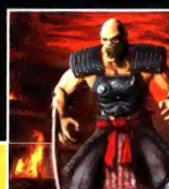


COVERVIEW

PREVIEW

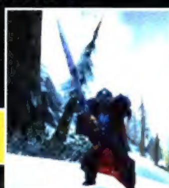


REVIEW

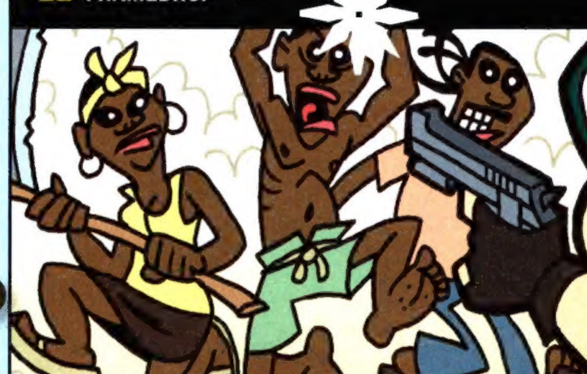




EXTRA



VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND
SNIFF

Een donkere – veel te koude – oktoberochtend. Zuchtend en verkleumd stond ik bij mijn bushalte, nog een dik kwartier voor de bus zou aankomen die me naar mijn stage moest brengen.
Mijn oog viel op een verlicht krantenwinkeltje. Meer door de koude als door de drang om iets te kopen, besloot ik om het winkeltje binnen te gaan. Een oud vrouwtje keek me onderzoekend aan toen ik de deur opendeed. Ik ontweek haar blik en keek wat rond in de krantenrekken. Plots viel mijn blik op een wel erg bekend logo. Met een vleugje weemoed las ik de letters zacht op: 'Power Unlimited'.
Spontaan dacht ik terug aan het moment toen ik de PU voor het eerst kocht, het moet een jaar of negen geleden zijn geweest. Ik werd aangetrokken door de mooie vrouw op de cover, die -als ik me niet vergis- Jill Valentine van Resident Evil was. Vanaf toen keek ik elke maand uit naar een nieuwe editie van de PU. De gortdroge humor van Ed, de lekker weglezende reviews, het prettig gestoorde redactieteam, enz…
Ik heb jaren met veel plezier de PU gelezen, tot ik er twee jaar terug mee stopte. Ik weet niet hoe het kwam, ik gamede minder, tijdgebrek waarschijnlijk. En ja, daardoor verloor ik de PU wat uit het oog… het spijt me…
"Het is hier geen bibliotheek jongeman", een schurende vrouwenstem galmde door het winkeltje. Verward keek ik in de winkel rond, die was verder leeg dus moest het vrouwtje het wel tegen mij hebben. Ik excuseerde me, betaalde mijn PU en wandelde terug de koude in, de PU vastgeklemd in mijn handen, een glimlach op mijn gezicht.
Blij dat het goed met jullie gaat jongens…
Alex Laros | Internet

We hadden hier allemaal een brok in de keel, Alex; wat een ontroerende brief. Zelfs de immer onverstoorbare Ed trilde één seconde met z'n linker neusvleugel, en dat doet ie normaal alleen als z'n zoon een wedstrijd verliest met tennis of als er een herfstblaadje op z'n Laguna valt.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

PRO EVO



Beste PU,
Ik volg jullie al een tijdje (sinds 1998 ofzo) en heb ook altijd jullie blad gelezen. Een paar jaar geleden viel het me op dat jullie Pro Evolution Soccer altijd beter vonden dan FIFA, ik heb PES2 toen maar eens gekocht. PES beviel me zoveel beter dan FIFA, dit spel leek tenminste op voetbal! Steekpasses kwamen aan, ik had het gevoel dat zich per wedstrijd steeds een nieuwe situatie voordeed en dat (zeker in die tijd) FIFA erg scripted overkwam. Het was leuk om een PES te spelen.
Helaas is dat sinds vorig jaar (PES 2008) een beetje veranderd, terwijl EA met mooie graphics en goed doordachte veranderingen kwam, leken ze bij Konami in drie maanden iets in elkaar geflanst te hebben. Ik denk dat iedere PES-fan zich eigenlijk in de steek gelaten voelde door Konami.
Maar goed, halverwege mei dit jaar las ik weer eens wat over PES2009 en besloot het toen te pre-orderen. Op de release dag lag hij op de mat en ik speelde 'm natuurlijk gelijk. Ik moet zeggen dat ik het in vergelijking met PES2008 een hele vooruitgang vond. Maar hoe langer ik het speelde, zeker toen ik het weekend erna met wat vrienden speelde, hoe meer teleurgesteld ik werd. Konami heeft ons, PES fans, wederom laten zitten.
Ik zal jullie de details besparen maar er is veel aan deze game dat niet goed is en dat daardoor weer minder mensen geen PES maar FIFA aanschaffen heeft Konami aan zichzelf te danken. Dat wordt dan weer een jaartje wachten en hopen dat PES volgend jaar weer als vanouds de vloer aanveegt met FIFA, iets dat ik net zo graag zie gebeuren als NEC dat afgelopen weekend Vitesse met 3-1 terug naar Arnhem stuurde.
Bart Hofs | Bemmel

Tja, wij gingen ook een beetje over ons NEC toen we PES speelden, en hebben de game met grande Vitesse in de kast gemieterd.



BLOBBERDEBLOB



Yo gasten van de PU,
Eerst even een paar veren in jullie kont steken voordat ik begin: jullie hebben echt het lauste blad op aarde!
Toen ik PU 179 binnen had en doorhad dat de review van de Blob erin zat, was ik dol enthousiast, toen ik de pagina had gevonden waar de Blob op werd gereviewd, kon ik mijn geluk echt niet meer op, want wie zag ik daar onder aan die pagina met een heus interview? Mijn neef!!!
Ik ben toen snel alles gaan lezen. Ik vind het zelf een heerlijk spel om even relaxed, tussendoor te spelen. Maar nu de vraag waar ik voor schrijf. Ik had de originele Blob als een van de eersten in mijn bezit en ik heb hem grijs (lol) gespeeld. Wat hadden jullie de originele Blob voor cijfer gegeven?? Het is natuurlijk geen volwaardige game maar toch.
Groetjes.
Pim de Heer | Den Hoorn



Was het een virtual console game geweest, dan had ie een dikke drie sterren gescoord.

BETER GOED GEJAT DAN SLECHT GESCHREVEN



Beste redactie,
In PU 179 las ik dat de Be A Legend mode schaamteloos gejat was van FIFA08 dit is niet juist in Winning Eleven 2006 Club Champion Edition op de PS2 is deze mode al speelbaar FIFA heeft het gejat. Omdat iemand niet weet dat het bestaat hoeft het niet gejat te zijn de naam is misschien wat ongelukkig gekozen maar daaruit mag je niet concluderen dat het idee gestolen is beter onderzoek in plaats van een leuk stukje schrijven zou ook beter zijn
Jay | Internet

En af en toe een punt en een hoofdletter gebruiken, maakt een brief een stuk beter leesbaar.
Konami heeft 't trouwens weer gejat van Libero Grande.

OPENBARINGEN 6:2

Beste PU,
Even een belangrijke opmerking over de preview van 'Darksiders: Wrath of War' door Wouter. Namelijk over de Antichrist. Wouter beweert hier dat de ruiter op het witte paard de Antichrist is. Dit is bullshit! Ik weet niet waar hij zijn bronnen vandaan heeft, maar ik laat jullie eens zien wat Gods woord, de Bijbel, hierover zegt. De ruiters van de Apocalyps komen voor in het visioen dat de apostel Johannes kreeg en dit staat opgetekend in het Bijbel boek Openbaring. "En ik zag, en zie! een wit paard; en die erop zat, had een boog; en hem werd een kroon gegeven, en hij trok eropuit, overwinnend en om zijn overwinning te voltooien" (Openbaring 6:2). De enige rechtvaardigen die gedurende de dag des Heren met kronen op hun hoofd worden gezien, zijn Jezus en de klasse die door de 24 oudere personen wordt afgebeeld. Deze alleen rijdende ruiter kan derhalve niemand anders zijn dan Jezus Christus. Dit tafereel komt prachtig overeen met Psalm 45:4-7 (tijd om jullie bijbeltje boven te halen). De Bijbel verklaart dat de ruiter op het witte paard alleen Jezus Christus kan zijn! En wat is de Antichrist? De apostel Johannes zei: "Wie anders is de leugenaar dan degene die loochent dat Jezus de Christus is? Dit is de antichrist, degene die de Vader en de Zoon loochent".



Dit is dus geen kleine fout maar een zware belediging! Toon wat meer respect en check u bronnen!
Timothy Claeys | Internet

"Vergeef Wouter zijn zonden, want hij wist niet wat hij deed."(PU 181 Vers 3)



YO!ART

Beste PU,
Ik zit maar op de HAVO, en heb dus heeeel veel vrije tijd over. Het is dus ook niet zo verwonderlijk dat ik gemiddeld tien schilderijen per week maak. Hier is de tweede van deze week. Naast tekenen game ik ook heel veel, eigenlijk doe ik niet veel anders.
Ga zo door,
Joris Killian, Vlaardingen

Mmmm, aan je tekening te zien, kun je beter proberen VWO te doen.



WEINIG FORCE OP DE PSP

Hey Power Unlimited gasten,
Ik ben een fan van Star Wars en heb net twee keer achter elkaar Star Wars: The Force Unleashed op de PSP uitgespeeld, maar het was een teleurstelling. Er wordt namelijk niet in de cutscenes gepraat en er zit alleen maar stomme ondertiteling bij. Dat hadden de ontwikkelaars er bij de PSP volgens mij makkelijk in kunnen zetten als ze het wilden.
Ik vind het ook erg teleurstellend dat de echte naam van "Starkiller" niet onthuld wordt in de game. Daar baalde ik echt van. Het buttonbashen was soms een beetje moeilijk, dus hebben jullie een goeie tip voor het buttonbashen tegen bijvoorbeeld Darth Vader of the Emperor?
Ik zou graag een brief terugkrijgen en weten of jullie dit ook vinden.
Jasper | Internet

Ja, wij vinden het ook.



HEY GASTEN VAN DE PU! DEZE EENARMIGE KEREL IN Z'N ONZICHTBARE AUTO KWAM IK TEGEN IN FAR CRY 2. IK HEB ER MAAR SNEL EEN SCREENSHOT VAN GEMAAKT! GA ZO DOOR MET JULLIE BLAD, IK LEES HET AL JAREN!
LOTAR ABMA

Autorijden? Hij doet gewoon mee aan de Afrikaanse kampioenschappen luchtschijten...

Overtref Lotar en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL
OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Beste PU dudes,
Toen ik jullie blad deze maand las, dacht ik: 'WTF! Er komen veel goede PS3-games uit, maar welke zal ik kopen?!'
Ik koop ze liever allemaal natuurlijk, maar zoals de meeste gamers heb ik een budget. Ik kan nou wel als een ongestelde kip zonder reet games kopen, maar ik wil zeker weten dat ik de vetste shit in huis haal, dus nu een paar vraagjes:
❶ Ik heb op internet gelezen dat er waarschijnlijk een Star Wars Battlefront III gaat komen, weten jullie daar iets van?
❷ Wat zijn nou precies de voordelen van Guitar Hero: World Tour tegenover Rock Band?
❸ Is de PS3-versie van Star Wars TFU wel het kopen waard?
❹ Wat is jullie top 5 van PS3-games?
Alvast bedankt en blijf doorgaan met jullie übervette blad, want zonder de PU kan ik niet leven;)
Donny Groenenboom | Rotterdam

❶ Voor zover wij weten is er een dikke kans dat die game er inderdaad komt.
❷ Dat alles draadloos is, behalve de microfoon, en verder ziet de drumkit er veel vetter uit.
❸ De meningen over Star Wars TFU zijn hier verdeeld. Dus we zouden het eerst proberen alvorens je meteen dik 60 Euro neer telt.
❹ Dat is lastig, maar Resistance 2 staat erin samen met LittleBigPlanet en Dead Space. Kijk vooral ook even op pagina 62 en volgende.

Hey toffe gasten van de PU,
Ik zal maar beginnen met iets wat jullie al duizenden, zo niet miljoenen keren hebben gehoord sinds het moment dat jullie zijn begonnen met het blad: het is supergaaf, keigoed en niet te (s)toppen...
Ik had (zoals zo vaak in deze rubriek) een paar vraagjes voor jullie.
❶ Ik had iets gelezen over Dead Space, dat het ook naar de PC zou worden geport, maar toen ik de review las in PU #179, stond er in de inhoudsopgave dat het spel idd voor de PC (en de Xbox 360 en PS3) zou uitkomen, maar bij de conclusie van Jeroen stond alleen de versie van de 360 en de PS3. Welke van de twee klopt er nou? De inhoudsopgave of de conclusie van Jeroen?
❷ Is de precieze releasedatum van Diablo 3 al bekend?
❸ Zo ja, wanneer is die dan?
Alvast bedankt,
Duco Geels | Internet

❶ Scherp gezien. Dead Space is er wel degelijk voor de PC.
❷ Dat is bij Blizzard altijd een groot geheim, ze melden het pas als de game echt af is.
❸ Ergens in 2009 als alles goed gaat.

Hey redactie,
Ik heb een paar korte vraagjes over Gears 2.
❶ Kan je online in splitscreen spelen? Dan bedoel ik Horde of Team Deathmatch met een maat naast je op de bank die ook mee kan doen, zoals in Halo 3?
❷ Kom je in Horde ook de echt enorme vijanden tegen?
❸ Welke is vetter, Gears of War 2 of Resistance 2?
❹ Hebben jullie wel eens spijt van jullie beroepskeuze? (oké, deze vraag heeft niet zo veel met Gears te maken)
Bedankt,
Thomas | Internet

❶ Nee.
❷ Boomers wel, Grinders ook, maar Wouters niet.
❸ Wij hebben een lichte voorkeur voor GoW 2.
❹ Alleen als we rond de deadline Ed in onze nek voelen hijgen.

Yo PU gasten,
Allereerst wil ik zeggen dat jullie blad supergaaf is!
Ik heb een paar vraagjes.
❶ Waarom moet je in SW: The Force Unleashed allemaal Stormtroopers afslachten, terwijl je aan de kant van Darth Vader staat?
❷ Ik ben van plan een nieuwe game te kopen voor de Wii, maar ik heb Mario Galaxy, SSBB en Mario Kart Wii al. Welke game raden jullie me aan?
❸ Wie van jullie speelt er allemaal WoW?
Ps: Ga vooral door met jullie blad!
Lars Koppens | Deurne

❶ Dat heeft alles te maken met de tweedracht die Darth Vader wil zaaien. Je moet ook wel opletten tijdens de game hè!
❷ Misschien Disaster: Day of Crisis?
❸ Wouter, Maarten en Steven.

KILLZONE

Het is Jeroen dan toch eindelijk gelukt. Dagenlang stalkte hij medewerkers van Guerrilla en sliep zelfs (samen met Wouter) voor het kantoor van de ontwikkelaar. Maar alle energie die hij erin heeft gestoken, is 't dubbel en dwars waard geweest: als een van de eersten mocht Jeroen met eigen ogen zien waar we in februari allemaal van kunnen genieten.



Het was zo'n zes jaar geleden, maar ik herinner 't me nog als de dag van gisteren. Met een klein groepje zaten we aan een enorme tafel in het grachtenpand waar Guerrilla gevestigd was. Voor het eerst zou deze Nederlandse ontwikkelaar de pers laten kennismaken met haar juweel, genaamd Killzone. Vanaf het eerste moment dat ik de controller in mijn grijpgrage klauwtjes kreeg gedrukt was ik niet meer weg te slaan achter de console. Dit Nederlandse product zag er zo ontzettend goed uit! Killzone had de vibe, die bizar vette bad guys en de wapens. Oooh jongens die wapens. Een ander ding dat me is bijgebleven van het bezoekje destijds, was dat we naast een singleplayer level ook even los konden gaan met de wapens die in de game verstopt zaten. Dat was tof zeg: dat rauwe geratel van die machinegeweren en dat herladen van die wapens. Ongelooflijk wat voelde dat goed, wat gaf dat een voldoening als je even een nieuw magazijn in je geweer moest plaatsen.

Maar genoeg over het origineel dat de naam van Guerrilla definitief op de kaart zette. Het gaat hier om Killzone 2, de game die sinds 2005 door iedereen met argusogen wordt bekeken. De game die eigenlijk nooit zal kunnen opboksen tegen de bizar hoge verwachtingen.

"DIT GAAT EEN BIJZONDER WREED AVONTUUR WORDEN WAAR DE SFEER VANAF DRUIPT."

DANSENDE HELGHASTS

Tijdens de presentatie toonde Guerrilla's Managing Director Hermen Hulst enkele video's, waaronder de beruchte 2005 trailer, maar ook beelden van destructable objects in de game, zoals palen waar je de stukken beton vanaf kon knallen. Duidelijk werd in ieder geval hoeveel detail er in de wereld zit. Schiet een vuilniszak kapot en de inhoud vliegt in de rondte inclusief krioelende kakkerlakken.

Persoonlijk vond ik de video die het hit response system toonde wel wat hebben. Op de beelden waren Helghast troopers te zien die onder vuur werden genomen terwijl er klassieke muziek speelde. Het was alsof de troopers een speciaal dansje hadden ingestudeerd.

Door het systeem dat Guerrilla heeft ontwikkeld, reageren de troopers op inslaande kogels. Raak iemand in zijn schouder en hij zal naar achteren bewegen, en wanneer je hem met een shotgun in zijn benen treft, zal hij struikelen. Ieder kogel heeft impact op de beweging van de trooper.

2

JEROEN MOORDT MET RODE OOGJES





2005 - NU

Tijdens de E3 van drie jaar geleden vielen de kaken van iedereen op de grond. Want wat Sony daar liet zien... het was werkelijk ongelooflijk. De video's van MotorStorm en Killzone 2 zagen er verbluffend uit, en iedereen was het erover eens: dit zou Microsoft en haar 360 wegblazen.

Maar deze euforie maakte al snel plaats voor een heel ander gevoel, want wat we daar in LA te zien kregen, bleek helemaal niet ingame en dus moesten we maar afwachten wat er van die kwaliteit uiteindelijk zou overblijven.

Met de release van MotorStorm bleek al snel dat die game de hoge standaard niet kon waarmaken, en dus verplaatsten de even hoopvolle als kritische blikken zich naar Amsterdam alwaar Guerrilla bezig was met Killzone 2. Toegegeven; die 2005 trailer heeft men niet kunnen overtreffen, en ook niet kunnen evenaren. Maar jongens wat zijn ze dichtbij gekomen. Werkelijk waar. Het ziet er fenomenaal uit!

FILMISCHE ERVARING

De game is zo goed als af en er wordt momenteel hard gewerkt aan finetunen, poetsen en nog eens poetsen om ervoor te zorgen dat de game jullie straks een onvergetelijke ervaring zal bezorgen.

Hoewel Killzone 2 die ene E3 trailer, puur gekeken naar de graphics, niet heeft kunnen evenaren, lijken ze zichzelf wel overtroffen te hebben in de filmische ervaring die wordt geboden. De sfeer is werkelijk weergaloos en zoals dat vandaag de dag bij een beetje first-person shooter hoort, stapelen de hoogtepunten zich op.

Het is, om even Hermen Hulst te quoten, "alsof je in een achtbaan stapt die net bezig is met een looping." Oftewel je zult op het puntje van je stoel zitten, terwijl je met ingehouden adem je hart in je keel voelt bonken en je je broek onderzeikt.

ZES LEVELS VOL CHAOS

Laat ik allereerst even melden dat de game er ongelooflijk goed uitziet, of had ik dat al gedaan? Het lijkt erop dat men qua looks Call of Duty 4 voorbij streeft.

Of dat ook geldt voor de balans en missie-opbouw durf ik op dit moment nog niet te zeggen. De eerste zes levels die ik speelde voelden op sommige momenten nog een beetje onafgewerkt aan. Zo zag je soms duidelijk de triggers liggen waarmee je een nieuwe gebeurtenis zou kunnen activeren. Maar het gebeurde vaak dat er helemaal geen nieuwe gebeurtenis wérd geactiveerd als je langs dat punt kwam. Dan werd ik genoodzaakt om mijn laatste checkpoint opnieuw te laden alvorens ik verder mocht. »






In de spannendste levels hebben ze een soort van wildroosters op de vloer zodat de boel niet glad wordt wanneer iedereen uit angst alles laat lopen.



» De code was dan ook nog wat, zoals de Engelsen het zo mooi kunnen zeggen, rough around the edges.
Toch voelde het al ontzettend goed en kreeg ik een aardig beeld van waar het allemaal toe zal leiden. En dan denk ik eerder richting Call of Duty en de eerste Medal of Honor games dan aan Gears of War en Halo. Het is echt een straight forward shooter die je in een weekend uit kunt spelen... maar die je zeker vaker in je PS3 zult stoppen om die onvergetelijke ervaring nog eens te beleven.

KLEIN EN NIETIG

Het avontuur speelt zich af na de gebeurtenissen in Killzone Liberation. De Helghast zijn verdreven en de tijd is nu aangebroken om dat tuig definitief uit te roeien. In Killzone 2 gaat de strijd dan ook om Helghan, de thuisplaneet van de Helghast.
In de huid van nieuwkomer Sev neem jij het met een groepje trouwe volgelingen op tegen de nimmer opgevende Helghast soldaten.
Het avontuur wordt voor het grootste gedeelte vanuit first-person view verteld. Maar er zijn ook momenten waarop de camera besluit het lichaam van Sev te verlaten om het geheel wat meer filmisch in beeld te brengen. Dat kan zijn om de aanloop naar een bepaald evenement in te luiden maar ook om ervoor te zorgen dat zich een episch gevoel van jou meester maakt. Want als die wereld waarin jij knokt in z'n geheel in beeld wordt gebracht, zul je je klein en nietig voelen.

GUNS, GUNS EN NOG EENS GUNS

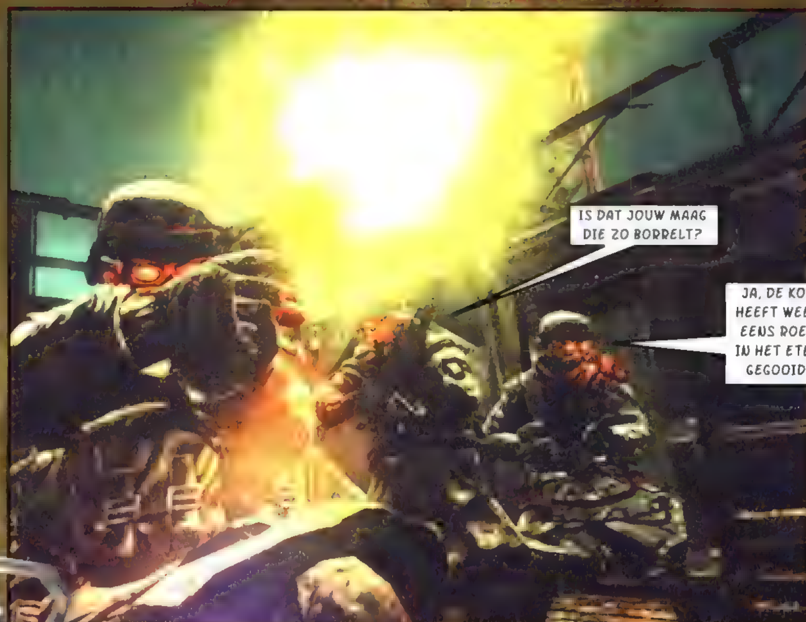
Zoals ik al eerder aangaf, was ik een groot liefhebber van de wapens uit deel 1. Kennelijk was Guerrilla het met mij eens want het merendeel van de wapens is terug, met de daarbij horende über-coole herlaad animaties.
In dit tweede deel draag je wederom slechts twee wapens met je mee: een primair en een secundair wapen. Je hoofdwapen is in veel gevallen je trouwe assaultrifle, en als side-arm ben je standaard uitgerust met een revolver. Daarnaast draag je ook nog wat granaten en een mes met je mee.
Tijdens het spelen zul je vaak in situaties komen waarin je snel van wapen moet wisselen. Zo kun je plotseling aangevallen worden door een tank en dan is het wel zo prettig dat RPG's voor het oprapen liggen. Nadeel van het rondlopen met een RPG is dat je dan dus geen machinegeweer meer met je mee kunt dragen, aangezien je alleen je hoofdwapen kunt ruilen tegen een ander wapen.
Hier komt ook een beetje tactiek om de hoek kijken: ga ik voor het op 't moment zo nuttige scherpschuttergeweer met de wetenschap dat ik daar naar alle waarschijnlijkheid straks niets meer aan heb? Gelukkig dan maar dat de wapens redelijk voor het oprapen liggen en je helemaal los kunt gaan met de guns die het best in jouw straatje passen.


Sinds Wouter op de redactie zit, zijn we met de directie in onderhandeling om gasmaskers in onze arbeidvoorwaarden op te nemen.



CO-OP

Eén van de dingen die jammer genoeg ontbreekt, is de mogelijkheid om de singleplayer zowel offline als online met twee man door te spelen. Maar niet getreurd; na wat doorvragen begreep ik dat er wellicht een co-op patch aan zit te komen nadat de game gelanceerd is. Kregen we immers ook niet met Killzone Liberation een gratis extraatje in de vorm van een online multiplayer mode en een extra vijfde hoofdstuk?
Het zou dus zomaar kunnen dat het op de iets langere termijn wel goed zit met die co-op mode.





VERSTOPPERTJE

De manier waarop je Killzone 2 zult spelen zal iets anders zijn dan bij games als Call of Duty. Voor het grootste gedeelte ligt dat aan het coversysteem dat Killzone 2 hanteert. Met een druk op de knop, of beter gezegd door de knop ingedrukt te houden, kun je je nu achter muurtjes verschansen. Je zit dan als het ware vastgeplakt aan het muurtje en kunt dan heel gemakkelijk vanuit je dekking de tegenstander onder vuur nemen, zonder dat je de kans loopt zelf getroffen te worden. Erg handig tijdens de vele hectische vuurgevechten die de game kent.

Wanneer je de knop loslaat, zul je direct niet meer vastgeplakt zitten aan het muurtje, en dat scheelt de nodige hachelijke momenten die we kennen uit games waarin dat niet zo soepel gaat.

Het coversysteem is in Killzone, met name tijdens de latere levels, van levensbelang. Die Helghast soldaten kunnen namelijk behoorlijk mikken. Je zult dan ook veelvuldig een muurtje of iets anders op moeten zoeken om je even achter te verschansen... om daarna, heel geniepig vanachter die barrière, de Helghast te trakteren op een setje headshots. Ook wanneer je online gaat met Killzone 2 is dat dé manier.

MULTIPLAYER

De multiplayer van Killzone 2 beslaat acht maps waarop je met 32 man kunt knallen in standaard modes als Deathmatch en Team Deathmatch, maar ook in Warzone dat een soort van verzameling van speelmodes is. Tijdens Warzone ga je bijvoorbeeld na het beëindigen van een potje Capture the Flag (of zoals het hier heet Capture the Radio) ineens verder met de Assassination mode enzovoorts. Steeds wanneer iemand wint of wanneer de tijd verstreken is, zal een nieuwe mode worden geactiveerd.

Dat lijkt bijzonder tof maar brengt ook een groot nadeel met zich mee, want wanneer de nieuwe opdracht ingaat, staan alle spelers nog her en der over de map verspreid waardoor het evenwicht aanzienlijk is verstoord.

Maar er is meer waar ik op dit moment nog mijn vraagtekens bij zet. Neem het hele idee om te levelen. Je begint als soldaat om naarmate je beter speelt omhoog te gaan in rang en andere mogelijkheden vrij te spelen. Denk daarbij aan sniper of medic. Leuk natuurlijk, maar het duurt mijns inziens veel te lang voordat je een bepaalde rang hebt bereikt alvorens je kunt gaan wisselen van klasse.

Ander puntje dat nog aandacht behoeft, zijn de mobiele spawnpoints die bepaalde klassen kunnen oproepen. Die punten worden aangegeven met rode of groene rook; alsof je tegen je tegenstander schreeuwt: "JA HIER, KOM MAAR SPAWNKILLERS!" Helemaal als je met je rug naar de tegenstander spawnt zul je neergeknald worden voordat je in de gaten hebt waar de kogel vandaan kwam.

Nee, aan de multiplayer moet men nog flink sleutelen. Waarbij aangetekend dient te worden dat de meeste gamers Killzone 2 zullen kopen om de singleplayer, al was het alleen maar om met open mond naar die fantastische graphics te kijken.

Wauw. Petje af hoor Guerrilla.



Het levensgevaarlijke 'mijn man is klusser' level.



VERWACHTING

Killzone 2 belooft een waar genot voor ogen en oren te worden. De bugs die momenteel in de code zitten zullen er ongetwijfeld uitgesloopt zijn tegen de tijd dat Killzone 2 in de winkels ligt. Ik verzeker je: dit gaat een bijzonder wreed avontuur worden waar de sfeer vanaf druipt.

+ Ongelooflijk wat Guerrilla uit die PS3 perst.
+ Sfeervol, buitengewoon hoe de wereld van Helghan tot leven wordt gebracht.
- Multiplayer is nog niet wat het moet zijn.
- Co-op ontbreekt helaas nog.



JEROEN

KILLZONE 2
PS3
GUERRILLA / SCEB
FEBRUARI 2009

POWERSPY

- Afgelopen maand vierden zowel de Wii als de PlayStation 3 hun tweede verjaardag.
- De Powerspy heeft een vaag vermoeden dat de ene een leuker partijtje heeft gehad dan de ander.
- In ieder geval had er één heel wat meer vriendjes op zijn feestje.
- De Powerspy heeft het gevoel dat developers tegenwoordig niet meer weten uit welke hoek ze aangevallen kunnen worden. Neem nu Cooking Mama. Je zou denken, volkomen onschuldig. Kun je niet verslaafd aan raken, is niet gewelddadig... Nou vergeet het maar.
- PETA, een internationale organisatie die opkomt voor de rechten van dieren is helemaal over de vegetarische pis omdat er veel te veel vlees in de game bereid wordt.
- Dat het hier digitaal schapenvlees betreft, kon de dierenvrienden niet overtuigen.
- Sommige developers doen het er dan ook weer om. Dave Lisala zette onlangs de flash game Billy Suicide online waarin het allemaal draait om het plegen van zelfmoord. En dat dan de pleuris uitbreekt, lijkt in eerste instantie iets begrijpelijker.
- Helaas bleek ook hier dat de pers de game zelf niet gespeeld had en zich alleen had gefocust op de titel van het spel en hun eigen fantasie. Want het hoofddoel van de game is juist VOORKOMEN dat de hoofdrolspeler zelfmoord pleegt.
- Capcom heeft een slepende rechtszaak over de zombie-knaller Dead Rising gewonnen van de advocaten van George Romero, de maker van de beruchte Dawn of the Dead films. Volgens de rechter was de game geen 'kopie' van de film.
- De vierde zombie rechts achterin bleek er net effe anders uit te zien.
- Volgens Sony heeft een op de twee PS3 bezitters een PSP. Maar als dat zo is, denkt de Powerspy, waarom worden er dan zo weinig strakke games gemaakt voor de handheld!
- Goed nieuws voor de vele hardcore fans van Nintendo. Een bobo van Nintendo heeft gemeld dat fans van hardcore games, of zoals de Powerspy het noemt 'echte goede games', in 2009 meer dan ooit aan hun trekken zullen komen.

RACEGAMES FUNEST VOOR RIJVAARDIGHEID

Volgens een politiechef uit New South Wales zijn racegames als BurnOut Paradise funest voor de rijvaardigheid van de youngsters.



Volgens copper Dave Evans kunnen de kids hierdoor het idee krijgen dat ze onoverwinnelijk zijn op de weg.
Bij de PU worden we een beetje moe van dit soort gasten die weer eens lekker ongefundeerd tegen games gaan aantrappen.
Wij geven Evans pas gelijk als na een vette kop-staart botsing de bestuurders uit het rokende wrak stappen, elkaar een high five geven en tegelijk uitroepen "dat was veeeeetttt".



NIKE EN Wii HOUDEN VAN ELKAAR

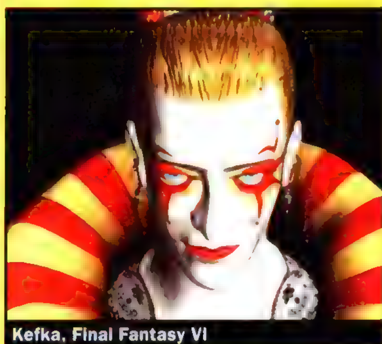
Dat Nike iets met de Wii heeft, is nu wel duidelijk, want na een NES-patta, een Wii-patta, komt Nike nu weer met een gymschoen die geheel in de NES-kleuren is uitgevoerd.
Ben je nu een nerd als je dit draagt, of wordt gaming nu eindelijk echt cool?

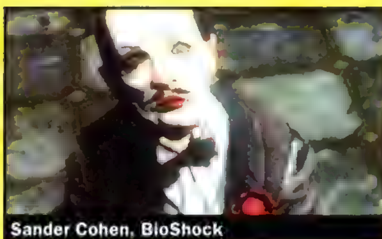
MEEST FOUTE BAD GUYS

We hebben weer een leuk lijstje van het net gevist. Ditmaal is het de top 6 van meest foute bad guys die ooit in een game hebben rondgelopen.

1. Salazar, Resident Evil 4
2. Liquid Snake, Metal Gear Solid
3. Destroyman, No More Heroes
4. Sander Cohen, BioShock
5. Hitler in een mech, Wolfenstein 3D
6. Kefka, Final Fantasy VI


Salazar, Resident Evil 4


Kefka, Final Fantasy VI


Sander Cohen, BioShock

ONTSNAPPING IN MGS STYLE

Een 42-jarige man uit Turkije die zeven jaar moest zitten, is uit zijn Duitse gevangenis ontsnapt door à la Solid Snake in een doos te kruipen en te wachten tot de koerier de doos meenam. Toen de wagen de gevangenispoort uit reed, sprong de man uit de box en nam de benen.
En wij maar denken dat dit soort shit alleen maar in Metal Gear Solid 4 kon.





WISKUNDE WAS NOG NOOIT ZO LEUK

Kijk, daar heb je nog eens wat aan als gamer. Een rekenmachine... die geen rekenmachine is maar een Game Boy Color in vermomming.

Slimme geeks (is dat niet dubbelop?) hebben een rekenmachine uit elkaar gesloopt en toen de chip van de GBC in de 'hoes' van de calculator gestopt. En hoppa, terwijl de wiskundeleraar denkt dat je zware sommen zit te maken, rock jij gewoon de blokken in Tetris.
Pas wel op dat je de echte rekenmachine meeneemt bij het examen, want bij het maken van sommen heb je dus geen hol aan deze gadget.

> "EIGENLIJK BESCHOUWEN WE PRINCE OF PERSIA OOK EEN BEETJE ALS EEN RYTHM GAME ALS JE VAN PLATFORM NAAR PLATFORM SPRINGT. ALS JE DAT SPEELT, RAAK JE NET ALS BIJ GUITAR HERO IN EEN SOORT TRANCE."

Prince of Persia producer Ben Mattes heeft duidelijk van de spacecake gesnoept.

COMMENTAAR

WORDT 2009 HET JAAR VAN DE PS3?


JAN

Waar Microsoft ervoor heeft gekozen slechts heel sporadisch info vrij te geven over nieuwe games (Halo Wars, Halo 3: Recon, Alan Wake) is Sony de laatste tijd een stuk loslippiger. We schreven onlangs een paar echte "PS3 gamers gametitels" op een bierviltje en vielen bijna van onze barkruk!

inFamous

1. Killzone 2
2. God of War 3
3. inFamous
4. nieuwe Ratchet & Clank
5. Uncharted 2
6. Heavy Rain
7. Nieuwe Syphon Filter
8. Motorstorm 3
   of een andere racegame


Killzone 2


Heavy Rain

1. Killzone 2 komt gewoon in februari, dat staat al vast! De game ziet er heftig uit, speelt intens en lijkt het beste van Call of Duty, het vorige Killzone en Resistance met elkaar te verenigen. De game moet volgens ingewijden bovendien een hele dikke multiplayer huisvesten.
2. Kratos komt terug en de kans dat het november 2009 wordt is groot. Men is al dik twee jaar aan het werk dus volgens de Spartaanse jaartelling zijn we volgend jaar klaar voor dit next-gen avontuur.
3. Ook de freeroaming, gritty superhelden game inFamous ligt goed op schema. De game zal ergens in de loop van 2009 verschijnen.
4. Dit jaar Resistance 2, volgend jaar dus een nieuwe Ratchet & Clank. Inkoppertje.
5. Naughty Dog is het hele jaar 2008 ondergedoken geweest. Niet zo gek, want ze zijn natuurlijk bezig met Uncharted 2. Of met een nieuwe Jak & Daxter? Nee, Drake was zo'n commercieel succes, dat we gaan voor deze laatste.
6. Heavy Rain is typisch een game die kan slippen naar Q1 2010 maar we hebben 'm toch heel graag eind 2009. Nog langer dan een jaar blijven gissen over hoe en wat en waarom en wanneer en met wie... dat kunnen ze niet maken, toch?
7. Ze zijn er mee bezig, dat weten we simpelweg omdat we dat iemand van PlayStation Amerika hebben horen zeggen. We zijn ook wel benieuwd naar een nieuw deel van Syphon Filter!
8. Dit is geen vaststaand feit maar we denken echt dat Sony ook volgend jaar wel met een lekkere arcade, laagdrempelige raggende racer gaat komen.

PRIJSVRAAG

DOE MEE EN WIN!

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Een prijsvraag voor raceliefhebbers deze maand, want in samenwerking met Sony geven we vijf exemplaren van de PS3 game Motorstorm: Pacific Rift weg. En dat is niet alles, want nog vijf andere gelukkigen maken kans op een vette prijs in de vorm van een combi t-shirt en hoodie. Dat ook deze prijzen cool zijn, kun je wel zien aan de foto want als zelfs Ed er stoer in uitziet, dan kun je wel nagaan hoe flitsend deze gear jou zal staan. Om in aanmerking te komen voor de game of de hoodie en t-shirt moet je alleen even doorgeven met welke voertuigen je de races in Pacific Rift kunt afwerken.



Stuur je oplossing op!

NAAR:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
MET ALS SUBJECT MOTORSTORM

OF NAAR:
POWER UNLIMITED
O.V.V. MOTORSTORM
POSTBUS 3389
2001 DJ HAARLEM

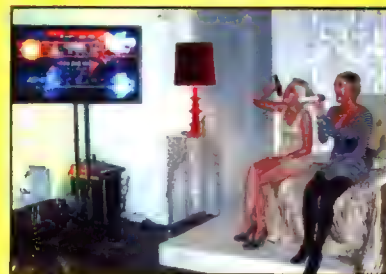
POWERSPY

- De kogel lijkt door de kerk. De downloadable content van GTA IV kan in februari via Xbox Live binnengehengeld worden. Via de wandelgangen ving de Powerspy op dat de episode The Lost and The Damned heet, dat de hoofdrolspeler niet Niko is, maar Johnny Kleibitz die lid is van een biker gang genaamd The Lost.
- De nieuwe episode zal een hoop losse eindjes uit het oorspronkelijke verhaal verklaren.
- Dat wordt dus weer goed opletten.
- De DS game GTA: Chinatown Wars is overigens uitgesteld tot "ergens in 2009". De game schijnt erg bewerkelijk te zijn omdat Rockstar probeert vrijwel de hele map van Liberty City in de cartridge te proppen.
- Als de cartridge nu maar geen boulimia krijgt en alles er weer uit kotst.
- Die Jan, die wist toch 100% zeker dat Prince of Persia de feestdagen niet zou halen?
- Het blijkt dat ie meer verstand van RTS games heeft want De Prins ligt gewoon in de winkels.
- Of Ubisoft blij moet zijn met de gehaalde releasedatum, daar verschillen de meningen dan weer over.
- Misschien was het gewoon wishful thinking van Janneman omdat de Prins een beetje onder dreigt te sneeuwen in de lawine aan topgames van de afgelopen maanden.
- Allemaal leuk en aardig die nieuwe Mii's op Xbox Live, maar nu heeft iedereen opeens hetzelfde haar en zijn alle Xbox Live leden hele stoere gasten en lekkere chicks.
- Kom op jongens, wees eens eerlijk en kom uit voor dat overgewicht, die jampotbril en dat schaamhaar op je hoofd.
- Als je denkt dat de Wii binnenkort in prijs gaat dalen, dan kun je het vergeten.
- Volgens Nintendo-man Fils-Aime is van een prijsverlaging voorlopig absoluut geen sprake.
- Tja, waarom zou je de prijs verlagen als iedereen inmiddels al een Wii heeft, inclusief de 97-jarige oma van de Powerspy.

POWERSPY

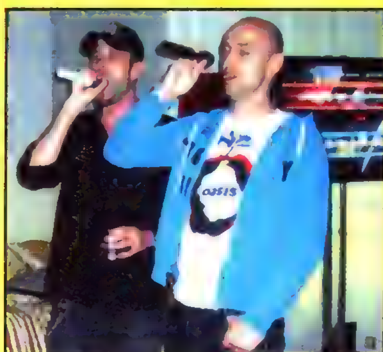
- Met Wii Music lijkt Miyamoto voor het eerst sinds jaren niet goed te hebben aangevoeld wat de wensen van de casual gamer zijn.
- Waar muziekgames als Guitar Hero en Rock Band over de toonbank vliegen (wel op tijd bukken, die pakketjes zijn zwaar), doet Wii Music het niet al te best.
- De Powerspy moet ook eerlijk zeggen dat ie nog steeds niet helemaal begrijpt wat nu het 'game-gedeelte' van dit spel is.
- Als je muziek wil maken pakt je wel een paar grote ijzeren pannen uit de keuken en twee houten lepels. Veel goedkoper en ook makkelijker te bedienen.
- De Engelse voetbalclub Everton heeft de database gekocht van Sports Interactive.
- Dat klinkt vreemder dan het is want de verzamelbank van Football Manager bevat de actuele gegevens van meer dan 350.000 spelers wereldwijd. En dat scheelt een hoop tijd met uitzoeken.
- De Powerspy denkt dat veel echte spelers graag zouden willen dat ze zo goed, snel en trefzeker waren als in games als PES en FIFA.
- Waar Ronaldinho vorig jaar bijvoorbeeld nog moeite had de 97-jarige oma van de Powerspy te passeren (ze beschikt over een dodelijke tackle), daar speelt ie in FIFA 08 iedereen voorbij.
- Of je er trots op moet zijn is een tweede, maar developer 2D Boy meldde onlangs dat 90% van de gamers die zijn titel World of Goo speelden, gebruik maakten van een illegale versie.
- Dat is geen businessplan waar je in de huidige kredietcrisis al te veel investeerders mee zal trekken.
- Natuurlijk hartstikke vet die World Cyber Games, maar het is niet al te goed voor je zelfvertrouwen als PU-redacteur.
- Slaag je er met moeite in Guitar Hero III in de Hard mode redelijk af te werken, meldt GH kampioen Boyle doodleuk dat ie nooit oefent en die ook met zijn rug naar de TV kan spelen. Ouch!

MICROSOFT'S PARTYGAMES



Jan was onlangs in London voor een dolgezellige Xbox 360 Night In. Microsoft wil graag de casual gamer bereiken en snapt dat ze dat niet doen met Gears of War 2 of Halo Wars. Jan zette zijn mainstream muts op en speelde You're in the movies, Scene It? Box Office Smash en Lips.

Ook Microsoft zal niet ontkennen dat ze met You're in the Movies, Scene It? Box Office Smash en Lips gewoon EyeToy, Buzz! en SingStar één op één hebben gekopieerd. Maar hé, het is de game-industrie; iedereen kopieert van iedereen, spelontwikkelaars laten zich constant "inspireren" door andere ontwikkelaars.
Gears of War had een coversysteem en opeens heeft iedere shooter een coversysteem. Nintendo komt met IQ games en iedereen duikt er bovenop. Blizzard maakt een MMO en... sorry, we dwalen een beetje af.
Microsoft wil dus ook een feestje geven en het liefst met het gehele gezin en al je vrienden. Gezellig op de bank of beter gezegd, voor de bank.



DRAADLOOS BLÈREN

Zittend zingen, het werkt niet. Althans niet voor mij. Ik ben geen groot zanger, maar ik sta liever als ik door een microfoon blèr. Zo dacht mijn Spits collega Dennis Mons er ook over en gezamenlijk deden we een duet met Lips. Microsoft's karaoke game doet hetzelfde als SingStar met een paar kleine aanpassingen.
Zo zijn de microfoons draadloos en kennen de mics (lekker campy) oplichtend lampjes.
Als aardigheidje dien je al zingend ook nog moves te maken met de mic in je hand. Bijvoorbeeld heen en weer zwaaien als je niet zingt, of de microfoon hoog in de lucht houden voor een stoerdere zangpose.
De setlist bestaat onder andere uit nummers van Beyoncé, Blondie, Duffy, Alicia Keys, Kaiser Chiefs, Depeche Mode, Rihanna, Nirvana en Maroon 5. Een sterke lijst die een stuk uitgebreider en gevarieerder is dan die van SingStar Vol. 2 voor de PS3.
De online mogelijkheden zijn echter vrij beperkt en er is maar één moeilijkheidsniveau. Dat maakt de game wel heel erg vergeeflijk, want zelfs Dennis en ik klonken nog redelijk acceptabel.

> **"NUL KANS. NOOIT! IEDEREEN MAG ME NU QUOTEN, HET GAAT NIET GEBEUREN! MICROSOFT MAG HET ZELF AANKONDIGEN EN ROEPEN DAT IE KOMT, MAAR IK ZEG DUS NO WAY."**
>
> Ensemble Studios baas Greame Devine probeert duidelijk te zijn over een mogelijke PC-release voor Halo Wars.

BETER, LEUKER, MOOIER

Box Office Smash (BOS) is de opvolger van Scene It dat voor de niet filmkenner wellicht wat te moeilijk was. In BOS hebben de makers zich beperkt tot de echt grote films die iedereen wel een beetje kent.
Het is allemaal een stuk herkenbaarder en de draadloze 'buzzers' voelen nog altijd superlekker, maar wil Microsoft ook in Nederland scoren dan lijkt een vertaling toch onontbeerlijk. Ideetje: waarom geen toevoeging van per land verschillende nationale content.
Kortom: nog genoeg ruimte voor verbeteringen dus, al is Box Office Smash in alles een betere game dan zijn voorganger. Leukere films, meer variatie in de vragen, betere vormgeving, toffe online support... als filmbetweter annex quizliefhebber kun je je hier geen buil aan vallen.

JAN IN THE MOVIES

Zingen en gitaar spelen voor de tv is geen probleem meer. En de fitnessgoeroe uithangen met Wii Fit is ook geaccepteerd. Maar You're in the Movies vraagt behoorlijk wat van de spelers. Je moet echt alle gêne overboord gooien wanneer je die korte scènes gaat naspelen, soms alleen, soms met twee spelers tegelijk, soms met z'n vieren.



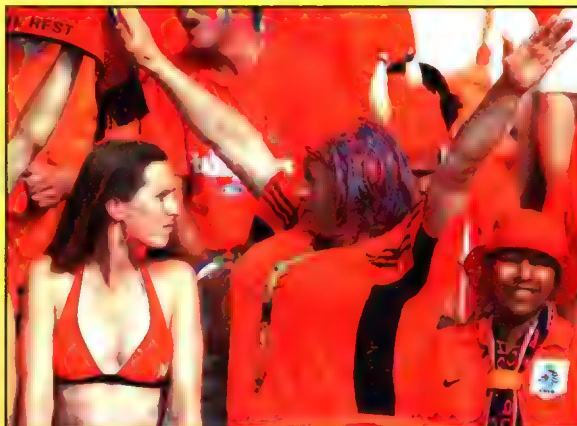
You're in the Movies werkt met de Vision camera, dus je ziet jezelf steeds als wannabe acteur in beeld. In allerlei scènes moet je dingen acteren als dansen, joggen, lachen, een boodschappenkarretje voortduwen, bang kijken enzovoort... waarna het spel er een komische scène of minifilm van maakt.
Het spel kent echter de nodige missertjes. De kwaliteit van de beelden die de Vision Camera in beeld tovert is erg matig en je moves worden niet altijd even goed geregistreerd. Daarbij lijken de acteeracties en scènes behoorlijk veel op elkaar. Mijn gevoel zegt dat je na een avondje alles al wel gezien hebt en dan is het lolletje er snel vanaf. Leuk op een feestje of partijtje maar of het echt beklijft...

COMMENTAAR

AZIJNZEIKERS, ZEURKOUZEN EN RANDDEBIELEN


JJ

Ik heb er al een weblog op PU.nl aan gewijd, maar nog steeds komt de stoom uit mijn oren. En dus wil ik mijn woede en frustratie even op papier zetten. Zie het als therapie. Steeds je controller kapot gooien kost zo veel geld.
Het betreft de edele online community die weer eens heerlijk dom reageerde op de spelers van de WCG en de bezoekers van de World of Warcraft: Wrath of the Lich King openingsnacht. Waar het op neerkwam was dat gamers als Handewasser en Grubby en al die WoW-fans die 's nachts een paar uur in de rij stonden, al dan niet verkleed, geen leven hadden, zielige gasten waren en het best op Texel gezet konden worden met een hek er omheen.
Ik trek dat soort neppe 'Geen-Stijl-ik-zit-veilig-thuis-achter-mijn-PC-en-dan-durf-ik-alles'-shit echt heel moeilijk. Ik heb zo veel meer respect voor mensen die schijt hebben aan de massa en gewoon hun gevoel & passie volgen, dan voor dit soort zielige mannetjes die zich achter hun PC een hele kerel voelen.
Want oké, misschien vind je de uitdossing van de WoW-fans een beetje raar, maar hoe 'normaal' is het om tijdens het carnaval verkleed als banaan door de stad te lopen? Of al die malloten die het centrum van Amsterdam onveilig maken op hun vrijgezellenavond met een condoom op hun hoofd. Of half Nederland dat opeens wortels in hun haar heeft hangen omdat Oranje zich weer eens belachelijk maakt op een EK of WK. Is dat wel normaal? Of is dat alleen maar geaccepteerd omdat de massa het doet en je jezelf dus niet kwetsbaar hoeft op te stellen?
Nee, dan ben ik 9871239791 keer liever een Grubby die een ton per jaar met gamen verdient en de hele wereld over reist. En hij heeft ook nog een vriendin waar 99% van Nederland alleen maar van kan dromen. En ik ga ook liever als Orc verkleed dan dat ik vanachter mijn PC'tje veilig de Taliban uithang om alles wat anders is af te zeiken.
Nee, ga vooral zo door. Dan wordt Nederland vanzelf een fijn SGP-land waar we er allemaal hetzelfde uitzien en iedereen zich hetzelfde gedraagt. Ben ik alleen wel weg naar een ander land, waar ze mensen wel gewoon hun ding laten doen.



POWERSPY

- Triest om te zien hoe paniekerig onze Oosterburen in Keulen met gewelddadige games omgaan.
- Het hele Halo 3 en Counter-Strike circus was op de WCG met dikke muren afgescheiden van de rest, opdat de jonkies er niet bij konden. Ook moesten alle deelnemers 16 jaar of ouder zijn.
- Toen vanuit de hal een anoniem iemand de politie meldde dat een deelnemer vermoedelijk jonger dan 16 was, zette de kit, en de Powerspy overdrijft hier niet, de hele hal af en controleerde het paspoort van elke speler.
- En niet met een man, maar met een mannetje of acht.
- De Powerspy vermoedt dan ook dat het telefoontje van het dierengilde van Keulen kwam, die nu een uur lang vrij spel had in de stad.
- Over hardcore eSports gesproken. In de VS heeft men een competitie in het leven geroepen waarin top eSporters het opnemen tegen de in Irak gelegerde troepen.
- Of het een duo-contest is waarin men eerst Counter-Strike speelt op de PC en daarna in het echt, kon de Powerspy niet opmaken uit het persbericht.
- En nu maar hopen dat die soldaten zich niet te veel inleven, want na zo'n bermbom respawn je dus niet.
- Slimme move van de mannen van Codemasters. Terwijl alle sites verslag deden van de Wrath of the Lich King launch hadden de Britten op veel grote sites de banners opgekocht, zodat je overal hun MMORPG Lord of the Ring: Mines of Moria zag staan om de WoW nieuwtjes heen.
- Dat is nog eens wat je noemt 'meeliften op andermans succes'.
- Het was overigens opvallend te zien hoe wit Steven was in de dagen na de launch van Wrath of the Lich King.
- Dat ze weirde games met bizarre titels maken in Japan, dat weet de Powerspy al langer. Maar hij was toch verrast toen hij onlangs in Tokyo even wat gameshops afstruinde op zoek naar koopjes.
- Want wie noemt zijn spel nu Nishimura Kyoutarou Suspense 2 Shintantei Series: Kanazawa Hakodate, Gokkan no Kyoukoku Fukushuu no Kage.

PRIJSVRAAG

NARUTO LIMITED EDITION

DOE MEE EN WIN!

Samen met Atari geven we deze maand maarliefst vijf Limited Edition exemplaren van Naruto Ultimate Ninja Storm voor de PS3 weg. Maar daar vragen we wel iets voor terug, natuurlijk.

Laat zien dat jij de ware Naruto fan bent door een foto op te sturen van een vos met negen staarten. Jawel we maken het je niet makkelijk! Maar goed, de ware fan weet die vos met negen staarten heus wel te vinden. Photoshop inzendingen mogen ook, maar dan moet het wel heel erg goed in elkaar gezet worden.



STUUR JE OPLOSSING OP NAAR:

PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
MET ALS SUBJECT NARUTO

OF NAAR:

POWER UNLIMITED
O.V.V. NARUTO
POSTBUS 3389
2001 DJ HAARLEM

POWERSPY

- Ook leuk om te zien dat, hoe kut het ook gaat met de centjes, gaming nog steeds als een speer gaat. Uit een Amerikaans onderzoek bleek dat 46% van de ondervraagden met Kerst een console ging kopen.
- De Powerspy heeft daarom meteen de XXL vleeskleurige panty van zijn 97-jarige oma geleend om aan de schouw op te hangen.
- In Engeland is de instantie die verantwoordelijk is voor de leeftijdsrating aldaar, flink gespamd door de gamers omdat men een verbod eiste op de bloedige SEGA Wii-game Mad World.
- De organisatie ontving bakken email waarin ze gevoeglijk gesommeerd werden hun bek te houden en ze beschuldigd werden van het feit dat hun ballen in de knoop zaten en dat ze daarom hun frustratie op games uitleefden.
- De Powerspy is het helemaal eens met de gamers, maar vraagt zich af of men op deze manier de vooroordelen niet bevestigt.
- Het is net als een inbreker die bij een rechter inbreekt om hem aan bed te vertellen dat ie nooit inbreekt.
- De kredietcrisis hakt er hard in en dus onderzocht men in de VS hoeveel stroom en dus geld je kwijt bent aan de next-gen consoles.
- Als je de Xbox 360 de deur uit doet, scheelt je dat op jaarbasis $11, terwijl het bannen van de PlayStation 3 zelfs een besparing van $15 opbrengt. De Wii kun je niet zo goed laten staan want dat levert je maar $1 extra cash op.
- En daar kun je niet eens een budgetgame van kopen.
- Overigens heeft de Powerspy meteen een website geopend in de VS waarin hij aangeeft dat ie gratis en voor niets de consoles bij je thuis komt ophalen.
- Is de Powerspy nu de enige die zich kapot ergert aan die honden in de multiplayer mode van Call of Duty: World at War. En dan helemaal aan die zielige Amerikaantjes die, als ze honden loslaten, 'who let the dogs out' gaan zingen...
- Daar wordt zelfs de Powerspy gewelddadig van.

NASA PC

We zijn eerlijk: we hebben de PC niet zelf getest, maar zijn afgegaan op wat een aantal Amerikaanse gamesites hebben gezegd over dit bakbeest. En waarom zouden ze liegen?



De Falcon Nortwest Mach V zou de snelste PC ter wereld zijn en de enige die gewoon zo, hup uit de doos, Crysis op een strakke 60 fps kan draaien. En dat krijgen niet veel PC's voor elkaar... eeeh, niet één zelfs. Wil jij de Falcon hebben? Ga dan even kijken of je er nog een baantje bij kunt nemen, want hij kost een whoppende $ 8000.

WAT MOET IK NOG MET MIJN DS?

De DSi komt eraan, inclusief software die alleen op die nieuwe dubbelschermer gespeeld kan worden. Betekent dit dat je 'gewone' DS en DS Lite nu niet meer actueel zijn? Geenszins, want er zijn voor 2009 al een paar heel leuke games aangekondigd die op elke DS (de ouwe grijze, i of Lite) gespeeld kunnen worden. Wij noemen er vijf.

1 GTA: Chinatown Wars
Lekker hoeren in elkaar trappen, auto's jatten en drugs gebruiken, dat vinden we nu echt iets voor een Nintendo-systeem.



2 Mario & Luigi RPG 3
De eerste was meesterlijk, de tweede wat minder, we zijn erg benieuwd wat de derde wordt.



3 Dragon Quest IX
Geen spin-off dit keer, maar een heus nieuw deel in de Dragon Quest-serie, gemaakt door topmensen met een topbudget.

4 Infinite Space
Bouw je eigen reusachtige ruimteschip, compleet met 150 crewmembers. Vervolgens kun je maar liefst twee sterrenstelsels gaan verkennen, in deze ambitieuze RPG van Platinum Games.



5 Blood of Bahamut
Een nieuwe RPG-franchise van Square-Enix, spelend in een wereld die rust op de ruggen van reusachtige beesten... daar hebben wij wel oren naar.

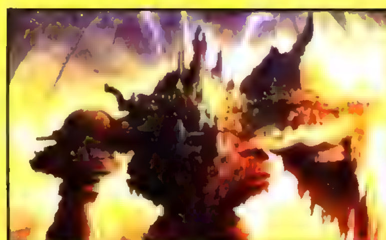
> **"DE MEEST PUBLISHERS SNAPPEN NOG STEEDS NIET WAT DE FILOSOFIE ACHTER DE Wii IS."**
>
> Nintendo bobo Fils-Aime is lief voor third-party publishers.

TEKORT AAN Wii FIT BOARDS

Onze favoriete ADHD patiënt, Reggie Fils-Aime, geeft aan dat er waarschijnlijk niet genoeg Wii-Fit wiebelborden zullen zijn rond de Kerst.



Op zich is dat geen nieuws; Nintendo heeft sowieso al problemen om aan de gigantische vraag naar Wii's te voldoen. De schaduwzijde van het succes zeg maar.
Maar nu wordt het hilarisch. Volgens Reggie staan er elke ochtend mensen in de rij bij de Nintendo Store in New York (als je er bent, ga die winkel checken, echt heel vet) om zo'n balance board te kopen. Oké, die mensen zijn dus te lui om van hun vette reet af te komen en gewoon te gaan sporten, maar staan wel voor dag en dauw op om een paar uur voor een winkel te gaan wachten...



ZEVEN VERBETERPUNTJES VOOR NINTENDO

Nu Nintendo marktleider is, zijn ze het aan hun fans toch wel verplicht een aantal zaken te verbeteren. Wij noemen alvast even zeven verbeterpuntjes voor 2009, ervan uitgaande dat de Japanse beleidmakers van Nintendo ook deze PU lezen en onze richtlijnen maar al te graag overnemen.

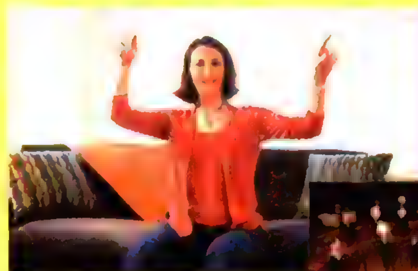


1 BETERE PRODUCTSPREIDING

Het was natuurlijk hartstikke leuk dat we in het najaar van 2007 konden genieten van een nieuwe Zelda, Mario en Metroid, maar dit betekende wel dat we het in het najaar van 2008 moesten doen met mindere goden als Wario, Disaster (zie screen) en Animal Crossing.
Zorg dat er in het najaar minstens twee supertoppers worden ondersteund door twee semi-toppers, dan hoor je ons niet meer klagen.

2 BETERE BEDIENING VAN DE OUDE DOELGROEP

Het is heel begrijpelijk dat jullie met dingen als de E3 proberen de nieuwe doelgroep te bereiken en met producten als Wii Fit en Wii Music daar nog weer nieuwe doelgroepen aan toe willen voegen, maar door met dit soort dingen de aandacht te vangen, ontstaat toch steeds meer het beeld dat Nintendo zich bij de oude doelgroep vandaan beweegt. En dat is geen beeld waar wij graag in willen geloven.



3 NIEUWE FRANCHISES – ZONDER Mii-TJES GRAAG

Jullie hebben in 2008 best wat grote nieuwe franchises gelanceerd, alleen viel dat nauwelijks op omdat dingen als Wii Fit en Wii Music door al die Mii-personages zo op elkaar leken dat, eh, ze nauwelijks opvielen.
In 2009 meer herkenbare en fantasievolle nieuwe franchises als Professor Layton en Disaster graag!

4 GROTERE VERNIEUWINGEN IN OUDE FRANCHISES

We hebben ons in 2008 best vermaakt met dingen als Animal Crossing Let's go to the City, Super Smash Bros. Brawl, Advance Wars: Days of Ruin, Mario Kart Wii (zie screen) en Kirby Super Star Ultra, alleen leken die games naar onze smaak toch wat te veel op de voorgangers.
Uitmelken is prima, maar mag het wat minder opzichtig?



5 BETERE SUPPORT VAN THIRD-PARTIES

Kom op Nintendo, jullie weten als geen ander dat je het in je eentje niet redt in deze business. Het is toch schandalig dat Lucas Arts pas vlak voor de E3 over de MotionPlus kreeg te horen.
Investeer nu eens wat meer in de ondersteuning van derde partijen, zodat zij zin krijgen om eens wat meer in de Wii en DS te investeren.

6 MEER PERSEVENEMENTEN GRAAG

De lancering van WiiWare was aardig gedaan, maar waarom werden er geen speciale (preview-)evenementen rondom Wario Land en Disaster georganiseerd? We willen in ons blad graag previews van dit soort games opnemen en wat buzz creëren, maar een samenwerking dient doorgaans wel van twee kanten te komen.



7 VERVANG DE AMERIKAANSE WOORDVOERDERS

We vonden de agressieve uitstraling van Reggie een tijdje leuk, maar nu we het trucje kennen, valt op dat de man vaak geen idee heeft waar ie over lult. En wat moeten we met die hysterische Cammie (zie screen)?
Zet weer eens wat rustige, meer elegante mensen op het podium, Nintendo, we missen mannen als Howard Lincoln.

RARE MANAGER MARK BETTERIDGE: "HET HELE IDEE VAN DE AVATARS KWAM EEN JAAR OF VIER TERUG BOVEN DRIJVEN. EN IEDEREEN VOND HET METEEN EEN GOED IDEE."

Wij vragen ons dan af waarom Microsoft het niet eerder heeft gebruikt.

LEKKERE POLITIECHICKS

Kijk, van deze dames willen we echt wel een bekeuring. De twee politievrouwen dragen een ontwerp van Django Steenbakker.



Piepjonge ontwerper Steenbakker was winnaar van het televisieprogramma Project Catwalk en werd door EA benaderd om gezien het thema van de nieuwe NFS: Undercover twee kostuumdesigns te maken, geïnspireerd op de game.
De dames poseren overigens voor de nieuwe Renault Mégane Coupé. Deze sportieve bolide zit exclusief in de game, terwijl de auto zelf pas in de loop van januari voor het echte asfalt in Nederland verkrijgbaar is. Misschien leuk als boodschappenautootje voor Ed's vrouw?

THE MAKING O

Aah... Parijs! De stad van de liefde, de Eiffeltoren, de Notre Dame en de Seine. Maar ook de stad waar ontwikkelaar Quantum Dream met man en macht werkt aan het geruchtmakende Heavy Rain. Jan sprong op de TGV en nam zijn parapluutje mee.



JAN HEEFT 'T NOG NOOIT ZO MOOI ZIEN REGENEN

Sinds JJ en mijn persoontje Heavy Rain in actie hebben gezien op de E3 en in Leipzig, raken we maar niet uitgepraat over dit spel. Hoe gaat de gameplay uitpakken, wat zal er van die vertakte verhaallijn worden, wat is het überhaupt voor een game?
Over één ding zijn we het echter zonder meer eens: het spel ziet er belachelijk goed uit! De graphics van Heavy Rain maakten op ons net zoveel indruk als destijds de eerste beelden van Crysis. Alleen... met Heavy Rain weet je in ieder geval zeker dat je PS3 de game draait, en dat was met de PC game Crysis wel effe een ander verhaal.

LEKKER DAN

Al voor ik vertrok naar Parijs wist ik dat ik de game niet zou mogen spelen. Quantum Dream wil tot aan de release eind volgend jaar zo min mogelijk vrijgeven over het verhaal en de personages van Heavy Rain.
Ik heb dan ook bewust "The Making Of" boven dit artikel gezet, omdat ik vooral uitgebreid kennis heb mogen maken met de techniek achter het spel, de visie van Quantum Dream's mastermind David Cage en de rol die de echte acteurs hebben gespeeld bij de totstandkoming van het spel.
Toch had de ontwikkelaar wel degelijk nieuws te melden. Het blijkt namelijk dat de personages die we zagen in de E3/Leipzig demo's helemaal niet voorkomen in de uiteindelijke game. Het meisje op de motor, de freak die zijn slachtoffers vermoordt en daarna opzet om als etalagepoppen te bewaren... ze hebben niets, maar dan ook niets met het plot van Heavy Rain te maken. Lekker dan!

3D DEURKNOP

We zijn dus weer terug bij af want feitelijk weten we nu dus nog niks. Cage: "Nou, dat klopt niet helemaal. De gameplay in de demo werkt en het is absoluut meer dan een techdemo. De interactie met de omgeving, de talloze manieren waarop je de situaties kunt doorlopen, de contextgevoelige spelinteracties ... dat vind je straks ook allemaal terug in Heavy Rain."

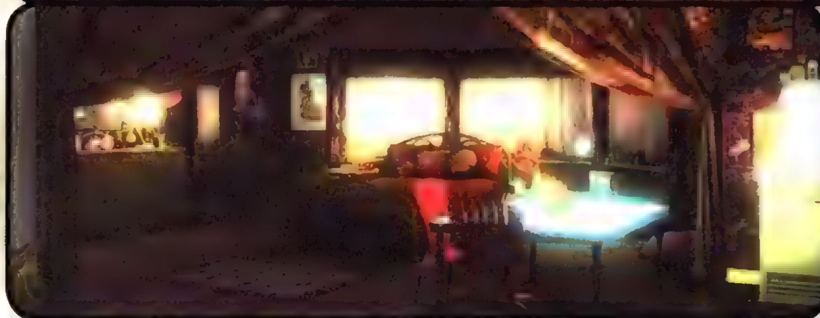


"MIJN BEK, EN DIE VAN MIJN COLLEGA-JOURNALISTEN, VIEL OPEN..."



Van artwork tot ingame crimescene.

F HEAVY RAIN





Van concept art (boven) tot ingame peeskamer.

Wat in ieder geval als een paal boven water staat, is dat het spel ongekend gedetailleerde graphics krijgt. Alle objecten worden in 3D gemodelleerd en diezelfde modellen worden ook als zodanig herkend door de speelbare personages in de game. Ieder schilderijtje, lipstickje, bierviltje, deurklinkje of klokje aan de muur is een 3D voorwerp.
Cage: "De omgeving moet geloofwaardig zijn, dat zorgt ervoor dat je volledig in de game gezogen wordt."
Alle voorwerpen die logischerwijs invloed zouden kunnen hebben op de gameplay (voorwerpen die je op kunt pakken om iemand mee te slaan, objecten die als bewijs zouden kunnen dienen) zijn interactief.
Dat betekent overigens niet dat je álles op kunt pakken en weg kunt smijten.
Cage: "In Heavy Rain kun je geen stoel oppakken en kapot gooien als je dingen onderzoekt. Ik geloof niet dat een detective dat op een plaats van delict in het echt ook zou doen. Vindt er echter elders in het spel een gevecht plaats met een verdachte, en staat er dán in de omgeving een stoel, dan kun je er donder op zeggen dat je die stoel wèl op kunt pakken om als wapen te gebruiken."

VEELZEGGEND

Bovenstaande verklapt toch stiekem wel iets over het verhaal… en na wat doorvragen kwam ik uiteindelijk nog iets meer te weten.
Het spel heeft als volledige titel Heavy Rain - The Origami Killer. Die ondertitel verwijst naar een seriemoordenaar die bij zijn slachtoffer een origami gevouwen figuurtje achterlaat. Dat laatste is overigens mijn interpretatie, geen feit.
De tagline van de game is: 'How far would you go to save someone you love?' Deze slogan is veelzeggend. Je keuzes in de game hebben namelijk grote consequenties in het spel.

Er zijn overigens geen goede of slechte keuzes, vindt Cage: "De gamer neemt een beslissing en die kan anders zijn dan de jouwe of de mijne was geweest."
Het mooie is dat je de game vanuit vier (!) verschillende personages speelt.
Ik weet inmiddels dat je in ieder geval als rechercheur een moordzaak onderzoekt en dat je een steenrijke vader speelt wiens zoon verdacht wordt van een moord.
Zelf noemen de makers Heavy Rain een film noir thriller. En in een film noir heeft ieder personage een dubbele agenda en is niets wat het lijkt. Ja, ja… spanning en sensatie, beste mensen.

INGAME!

Terug naar het productieproces en de absurde details die de game kent. Zo liet men zien hoe men te werk is gegaan bij het maken van het appartement van een prostituée.
De makers gaan eerst aan de slag met foto's en schetsen, dan volgen de onbewerkte 3D modellen die in een ruimte worden geplaatst. Vervolgens worden alle modellen bewerkt en wordt de belichting aangepast om het geheel zo sfeervol mogelijk te maken. Het resultaat is bijna fotorealistisch.
Een andere omgeving die we zagen was een locatie waar een misdrijf had plaatsgevonden. Stromende regen, politiewagens, ambulances, geel tape om de omgeving af te zetten, de grauwe omgeving… alsof je er zelf bij bent.
Tijdens de presentatie pakte Cage een PlayStation 3 controller en liep door de crime scene in realtime heen. Het enige dat nog ontbrak waren spelpersonages. Mijn bek, en die van mijn collega-journalisten, viel open… »

» GRIEZELIG

Het detail gaat nog verder in de spelpersonages. Er zijn in totaal meer dan zeventig acteurs bijna anderhalf jaar bezig geweest met motion capture sessies. Dat is meer dan bij een normale film. Hierbij heeft Cage gebruik gemaakt van een script van meer dan duizend pagina's!
Alle scènes zijn met motion capture gedaan, om alles zo realistisch mogelijk in beeld te krijgen. Vervolgens zijn de gezichten van de acteurs ingescand en is er een nieuwe hightech facial animation toegepast die zelfs die van de Half-Life 2 Source's Engine (lange tijd de standaard) er uit laat zien als techniek uit het stenen tijdperk.
Cage toonde verschillende personages in beeld tijdens gesprekken en liet ze verschillende emoties ervaren. Dit leek zo op echte mensen/echte filmbeelden dat het bijna griezelig werd.
De screens die je hier ziet zijn overigens van een personage die in de game de rol van bodyguard heeft. Een bodyguard! Een figurant die misschien vijf regels tekst heeft in het hele spel! Maar ook dit marginale personage is dus helemaal perfect afgewerkt.



Van acteur naar ingame bodyguard.



David Cage: "De omgeving moet geloofwaardig zijn, dat zorgt ervoor dat je volledig in de game gezogen wordt."



Er zijn in totaal meer dan zeventig acteurs bijna anderhalf jaar bezig geweest met motion capture sessies.

(OVER)AMBITIEUS?

Na het zien van alle technische snufjes, de uitgebreide motion capture input, de ongekende gezichtsanimaties en de absurd gedetailleerde omgevingen ben ik meer dan ooit overtuigd van de technische kracht van Heavy Rain.
De techniek staat bovendien in dienst van de sfeer die de speler daadwerkelijk een interactieve film noir ervaring moet bezorgen. De gamer moet acteur en regisseur tegelijk zijn, aldus Cage waarbij de verschillende verhaallijnen als kronkelende slangen in elkaar overlopen en de speler zelf de vertakte subplots ontrafelt en aan elkaar rijgt.
Of het Quantum Dream gaat lukken? Tja, ze flikten het kunstje al eens bij Fahrenheit, maar Heavy Rain is vele malen ambitieuzer. Een afsluitende zin als 'een titel om in de gaten te houden', is dan ook het understatement van de maand...









Dropping soon in a shop near you

22.01.2009

The ultimate monitor combining design and Full HD technology







www.lge.nl

RESIDE

Een jaar niet gegriezeld is een jaar niet geleefd. Daarom is het maar goed dat we in 2009 verwend zullen worden met een gloednieuw Resident Evil avontuur. Steven is niet bang om alvast een tipje van de sluier op te lichten.



Terwijl we hier op de redactie nog bezig zijn met het consumeren van alle najaarstoppers, durf ik het al aan om voorzichtig uit te kijken naar volgend jaar. Als de traditionele chaos van releases waar we tussen oktober en januari mee te kampen hebben tot een einde komt, vraag ik me altijd af of er in de nabije toekomst nog wel interessante games voor ons in het verschiet liggen, of dat ontwikkelaars hun kruit voorlopig verschoten hebben.

CAPCOM

Langzaam maar zeker druppelt de info over nieuwe games voor de komende kwartalen bij ons binnen, en ik ben stiekem alvast een beetje aan het inschatten waar ik me op kan gaan verheugen.
Voorzichtig durf ik al te concluderen dat veel van mijn vermaak volgend jaar uit de koker van Capcom zal komen, met Resident Evil 5 als een van de belangrijkste titels (ook al staat Street Fighter IV toch echt boven aan mijn lijst, maar daar gaat het nu even niet over).
Inmiddels heb ik tijdens verschillende events al de nodige tijd met Resident Evil 5 doorgebracht, en daarom lijkt me dit een mooi moment om voorafgaand aan de release nog even bij dit horror spektakel stil te staan.

DRUK

Al vanaf het eerste deel heeft de Resident Evil serie zich mogen verheugen in de belangstelling van vele gamers. En net voordat de versuffing daadwerkelijk kon toeslaan, kwam het vernieuwende vierde deel tot ons, met een frisse setting en even frisse gameplay.
Met dit verse fundament mag je verwachten dat de mensen bij Capcom even wat gas terugnemen en simpelweg alleen voor een nieuw jasje zorgen om dit vijfde deel mee aan te kleden. Anderzijds zijn de verwachtingen evengoed hooggespannen, zeker omdat we de overstap maken naar de meest recente generatie consoles. Nieuwe technische mogelijkheden moeten natuurlijk benut worden en leiden tot baanbrekende gameplay, zo denken wij gamers. Dus Capcom zal, ondanks de welwillende houding ten opzichte van Resident Evil als gevolg van het vierde deel, zeker de nodige druk voelen. Gelukkig presteert de Japanse ontwikkelaar goed onder druk want alles wat ik tot op heden van Resident Evil 5 heb ervaren, stelt allerminst teleur.

NIEUWE DODEN

Wat is nu precies de kracht van Resident Evil? Zombies zijn natuurlijk klassieke horror personages, die in de hall of legends in het rijtje van vampieren en weerwolven thuishoren. Maar de zombie heeft een opmerkelijke transformatie ondergaan de laatste jaren. Films als 28 Days Later en 28 Weeks Later, evenals de remakes van Dawn of the Dead en Day of the Dead, hebben deze hersenloze en hersenvretende wezens een plekje gegeven in de 21e eeuw.
Het zijn niet langer de sloffende klunzen van weleer die je, zelfs als ze massaal aan komen zetten,


Z'n deelname aan 'Ik wed dat ik het kan' met kettingzaagjongleren was geen succes geweest.

RE2 REMAKE?

Posts op onbekende Japanse fan-sites zijn natuurlijk allerminst een betrouwbare bron, maar alle hints naar een remake van Resident Evil 2 gaan er bij mij natuurlijk in als zoete koek. Het tweede deel is dan ook zonder enige twijfel mijn favoriet binnen de serie. De basis gelegd in het origineel werd geperfectioneerd en de trucjes die Capcom uitvoerde door spelers het avontuur vanuit twee verschillende perspectieven te laten aanschouwen, zorgde voor een originele ervaring.
De geruchten die nu de ronde doen betreffen een Wii versie met extra onderdelen evenals een Resident Evil 4-stijl camerastandpunt.
Dus bij deze neemt Resident Evil 2 plaats naast Final Fantasy VII op mijn lijstje van meest gewilde remakes.

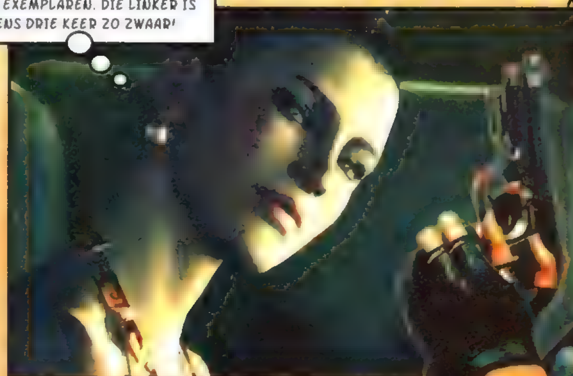




NT EVIL 5

STEVEN GRIEZELT IN AFRIKA





"DE ZOMBIES ZIJN MEEDOGENLOZER DAN OOIT"

te slim af kunt zijn (Dead Rising anyone?). Nee, de moderne zombie rent, springt en is bruter en meedogenlozer dan ooit.
Zo ook de zombies in Resident Evil 5, als we überhaupt nog van zombies mogen spreken. De vijanden zijn weliswaar geen atletische doden zoals in de eerder genoemde films, maar allerminst de stapvoets naderende stijve harken zoals we die uit de eerste delen kennen.
Niet iedereen zal achter de vrijheid staan waarmee zombies tegenwoordig in beeld worden gebracht, maar ik ben blij dat de levende doden met hun tijd mee gaan, en een stuk meer dreiging met zich mee brengen.

ONMISKENBAAR RESIDENT EVIL

De kracht van Resident Evil zit 'm echter in meer dan alleen zombies. De hele setting met speciale eenheden, sinistere organisaties, genetische manipulatie en virussen raakt nog altijd de juiste snaar. Het is old school horror van de bovenste plank. En ondanks dat dit vijfde deel niet draait om de belevingen van een verdwaald gezelschap dat op een verlaten landgoed stuit ergens in een mistige weide, hebben we toch onmiskenbaar met Resident Evil te maken.
Het verhaal speelt zich af tien jaar na de gruwelijke ervaringen van het STARS team in het origineel. Albert Wesker, een vaste gast in de serie, maakt wederom zijn opwachting. Bovendien zal er in Afrika veel duidelijk moeten worden over de herkomst van het virus dat voor de vele mutaties heeft gezorgd, dus eenieder die altijd van het verhaal >>>







In Italië was hij pizzakoerier, maar nadat ie als ongewenste vreemdeling het land was uitgezet, probeerde hij 't als Pepersoep met Kerriekipkoerier in z'n thuisland.



De Parijs-Dakar rally werd steeds onveiliger. Vooral vanwege de hongerige bewoners in Zombia en de vele ongelukken in Botswana.

heeft gesmuld zal zeker aan z'n trekken komen.
Ook zullen de leden van het STARS team niet worden vergeten, dus ondanks de stoffige en broeierige setting zal de welbekende Resident Evil sfeer volop aanwezig zijn. Belanden we misschien zelfs nog in Raccoon City? Wie weet...

PRIJSSCHIETEN

Op het gebied van gameplay blijven de belangrijkste elementen uit nummertje vier behouden. Dat betekent dat je geconfronteerd wordt met simpele puzzeltjes en verreweg het grootste deel van de tijd besteedt aan knal- en mepwerk.
Omdat het geen snelle shooter actie betreft, is het lastig de boel niet te laten verzanden in een stijve en saaie bedoening. Maar als je middenin een hongerige menigte staat met je vertrouwde pistool is het net prijsschieten op de kermis. De raakpunten zijn goed en het is tijdloos vermaak om op bepaalde lichaamsdelen te knallen en de bloederige explosies die daarop volgen te aanschouwen.
Het voelt op sommige momenten bijna aan als een light gun game à la House of the Dead (uiteraard wel met de bewegingsvrijheid die met een third-person game gepaard gaat).
Het kan namelijk redelijk chaotisch worden in de smalle steegjes en nauwe gangen, waardoor de drukkende sfeer zonder problemen in stand wordt gehouden.

MEMORABEL

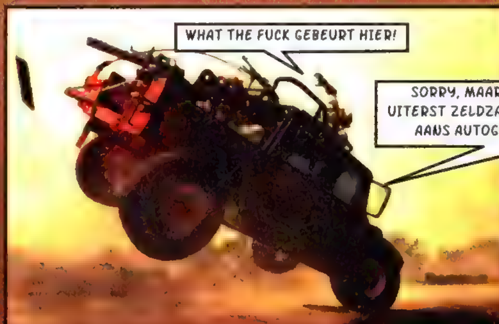
Een van de belangrijkste vernieuwingen is de aanwezigheid van een co-op mode, die ik (zoals je al eerder hebt kunnen lezen) al op de Tokyo Game Show heb mogen spelen. Tijdens die speelsessies nam degene die de game host altijd de rol van Chris Redfield op zich (zie kader) en werd de speler die gezellig aanschoof in de huid van Sheva Aloma gepropt, de aantrekkelijke sidekick van de STARS veteraan.
Dat is natuurlijk geen ramp maar het zou fijn zijn als de co-op mode dan wel veel vrijheid geeft in de manier waarop spelers samen door Afrika knallen, met name wat betreft het joinen van een lopende game. Als iedereen op elk willekeurig moment in een spel van een vriend kan duiken is dat natuurlijk te gek. We zullen zien.
Nu moet ik daar gelijk bij zeggen dat ik eigenlijk liever in mijn eentje griezel. Ik denk dat het met de spanning te maken heeft. Ik hou van de vele multiplayer en co-op modes die we tegenwoordig in games hebben, maar door een donkere gang lopen, met de constante dreiging een of ander gedrocht tegen te komen, is nu eenmaal spannender in je eentje. Maar co-op of geen co-op; ik twijfel er niet aan dat het bezoek van Resident Evil aan de huidige consoles memorabel zal zijn.



CHRIS IS BACK!

Terug in de spotlight als ster van Resident Evil is Chris Redfield. Inmiddels is Chris wel wat gewend op het gebied van zombies en monsters, aangezien hij al in het eerste deel, als lid van het speciale STARS team, met Umbrella te maken kreeg.
Zijn zus stal de show in het tweede deel, waar Chris als secret character speelbaar was.
In Resident Evil: Code Veronica op de Dreamcast waren het wederom broer en zus Redfield die de zware taak op zich namen de creaties van Umbrella uit te schakelen, dezelfde organisatie die Chris in Resident Evil: The Umbrella Chronicles definitief probeerde buiten spel te zetten (zie screen).
Als lid van de BSAA belandt hij in dit vijfde deel in Afrika en krijgt hij het wederom aan de stok met de meest vreemde figuren.





BESTURING

De besturing van Resident Evil games is altijd een delicate kwestie geweest. Sommige mensen genieten van de ietwat beklemmende manier om te bewegen en te richten, en zijn het met Capcom eens dat dit bijdraagt aan de spanning. Toch zijn er ook genoeg spelers die deze achterhaalde manier van besturing niet trekken.
Omdat Capcom wil dat zoveel mogelijk mensen van Resident Evil 5 zullen genieten, is inmiddels aangekondigd dat de oorspronkelijke besturing wordt aangevuld met een moderne variant.
Het beklemmende gevoel dat de besturing met zich mee brengt komt vooral voort uit de beperking dat je niet bewegend kunt schieten. Een Run and Gun speelstijl wordt hierdoor sowieso uitgesloten, en dat is wat mij betreft een goed iets.
Het grootste probleem lag echter bij het feit dat je zowel beweegt als richt met dezelfde analoge knuppel. Door een schouderknop in te drukken schakel je over naar je gun. Maar omdat je dus van de ene op de andere seconde moet overschakelen van lopen naar richten, met dezelfde vinger (de duim in dit geval), kan dit onhandig aanvoelen.
Om die reden heeft Capcom een moderne besturing toegevoegd waarmee je met de linker analoge knuppel beweegt, en je de rechter analoge knuppel gebruikt om te richten. Een besturing die vrijwel elke willekeurige shooter hanteert. En meer keuze is natuurlijk altijd goed.

VERWACHTING

Schitterende graphics? Check. Intrigerend verhaal en originele setting? Check. Co-op mode met sexy sidekick? Check. Ontploffende hoofden? Check. Dan zijn we er wel zo'n beetje, nietwaar?

+ Achterhalen wat Chris Redfield de laatste tijd heeft uitgespookt.
+ De bloederige rotzooi die achterblijft nadat je een horde zombies te grazen hebt genomen.
+ De oorsprong van het virus ontdekken.
+ Originele setting.


STEVEN

RESIDENT EVIL 5
XBOX 360 / PS3
CAPCOM / BRIZAMILA
13 MAART 2009

DE SIMS 3

JAN POETST Z'N SIMOLEONS OP

Sapperdeflap! Komen we ooit nog van de Sims af? Niet als het aan EA ligt. En dus krijgt de populairste huismoeder game aller tijden begin volgend jaar een fonkelnieuw derde deel. Jan poetste zijn Simoleons op en dook in de olijke wereld van De Sims 3...

Terwijl we nog lang niet bekomen zijn van alle blockbusters van dit (na)jaar, maakt EA zich alweer op voor een van haar grootste releases van 2009 want 20 februari aanstaande ziet De Sims 3 het licht, en de levenssimulator met dikke knipoog belooft een containerschip met vernieuwingen.
Het spel zal veel dieper ingaan op de sociale aspecten, innerlijke gevoelens en complexe gedragingen van je Sims. Bovendien tovert het spel een levende, voortdurend veranderende gemeenschap in beeld zoals je die nog nooit hebt beleefd.

NO MORE LOADING!

De grootste vernieuwing is toch wel de buurt waarin jouw Sims wonen. Natuurlijk woon je nog steeds in een huis en kun je binnenshuis van alles en nog wat doen, maar EA verleidt je meer dan ooit om de paden op, de lanen in te gaan. En dat is leuker dan ooit aangezien de buurt waarin je woont een grote, levende community is zonder laadtijden.
Je kunt bij je buren binnenlopen om samen een sportevenement op tv te bekijken, naar het park wandelen ter ontspanning of de bibliotheek bezoeken om je Sims slimmer te maken. Andere openbare gelegenheden zijn winkels, een zwembad, een café, een gemeentehuis, een boekwinkel en een kledingzaak.
En of je nu met je Sim(s) een frisbee gaat gooien in het park of een duik neemt in het zwembad... de buurt is één groot gebied dat je verkent en ervaart zonder laadtijden. Vooral wanneer je helemaal uitzoomt vallen de grootsheid en de hoeveelheid details op. Dit is echt De Sims next-gen!

IEDEREEN VERANDERT

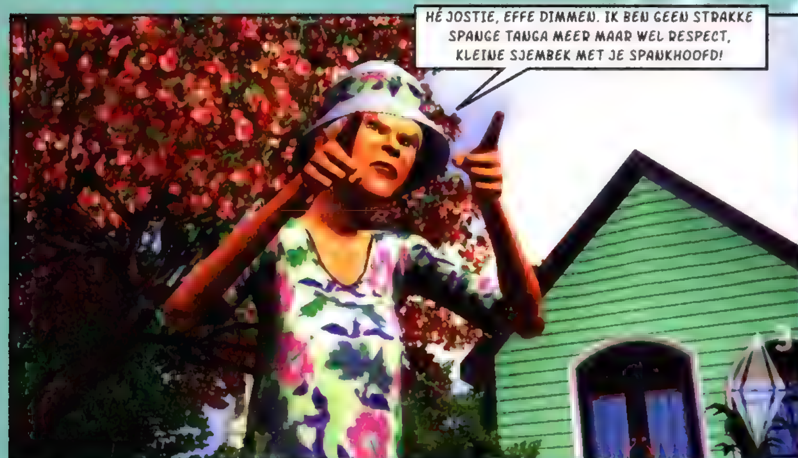
Nog belangrijker is het feit dat die grote wereld leeft. Het buurmeisje waar je altijd stiekem verliefd op was, zal op een gegeven moment gaan trouwen, kinderen krijgen en wordt, net als jouw Sims, ouder. Maar ze kan ook gaan verhuizen, door aliens ontvoerd worden of doodgaan.
Alle Sims inwoners hebben hun eigen routines, hun eigen A.I. en hun eigen leven. En dat is dit keer geen loze belofte; alle door de computer gestuurde Sims leiden een leven als werden ze aangestuurd door onzichtbare, andere spelers. Ze gaan naar hun werk, vieren feestjes, maken ruzie, kopen een nieuwe auto, stichten gezinnen, en ga zo maar door.
Maar het wordt nog beter... je Sim wordt niet alleen beïnvloed door andere Sims, jij kunt jouw Sim eveneens beïnvloeden!
Oké, ik zal dat uitleggen. Stel, je buurman koopt een hele dikke sportwagen, dan kan het zo zijn dat jouw Sim gaat dromen over de aanschaf van ook zo'n mooie bolide. Als je vervolgens aangeeft dat je deze droom gaat verwezenlijken, zal jouw Sim het verkrijgen van die auto als een van zijn doelen stellen. Als jij vervolgens dit doel negeert en er niets aan doet om hem/haar daarbij te helpen, zal de Sim in kwestie chagrijnig of zelfs ongelukkig worden.
Je geeft je Sim in het begin vijf zogenaamde Traits mee, dit zijn karaktereigenschappen. Deze keer heb je de keuze uit meer dan zeventig Traits en verschillende combinaties van Traits zorgen voor een veelvoud aan verschillende karakters. Van een op geldbeluste lefgozer, tot een romantische computernerd, van een shopverslaafde, ADHD partyanimal tot een sensuele femme fatale... alles is mogelijk.

NOOIT MEER NAAR DE WC

Wanneer je het karakter van je Sim hebt bepaald, krijg je zogenaamde Levenswensen toegewezen. Dit zijn ultieme doelen die jouw Sim ultiem levensgeluk bezorgen. Dit kan variëren van zaken als superrijk worden, tot een topbaan bemachtigen, een groot gezin stichten of zoveel mogelijk vrouwelijke Sims in bed krijgen. Heb je een van de Levensdoelen verwezenlijkt, dan verdien je heuse Levensgeluk punten waarmee je Achievement Traits kunt scoren.





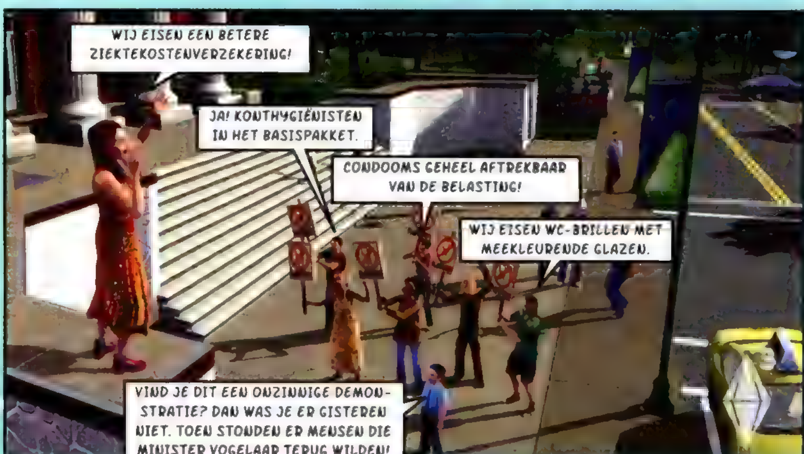












Zo kun je bijvoorbeeld de Trait kopen dat je Sim nooit meer naar het toilet hoeft. Deze Traits zijn echt krachtige unloackables die het leven van je Sim(s) een stuk aangenamer maken.

HELEMAAL LOS

Het leukste van De Sims franchise vond ik altijd het zelf ontwerpen van je Sims en het inrichten van je huis, en de makers zijn op beide fronten helemaal los gegaan. Je kunt nu bijna jezelf namaken.

Zo kun je nu het gewicht en de samenstelling van de gewrichten van een Sim bepalen. Eet jouw Sim ingame allemaal maar fastfood dan wordt ie dik, terwijl hij juist weer afvalt en fitter raakt, als je hem fanatiek laat sporten.
Zowel het gezicht als het lichaam zijn tot in de kleinste details aan te passen, van de neusvleugels tot een kuiltje in de kin. Deze vergevorderde editing tools vinden we ook terug in het bepalen van je huis en interieur. Je kunt nu echt op de centimeter nauwkeurig objecten verslepen, en ieder motiefje, kleurtje en vormpje kun je veranderen.
Na Spore en LittleBigPlanet is De Sims 3 opnieuw een game waarin user generated content een allesbepalende rol zal spelen...





WIST JE DAT....

- Het originele De Sims zeven uitbreidingen kende.
- De Sims Online een enorme flop was.
- Will Wright zich inhoudelijk al niet meer bemoeide met de serie vanaf De Sims 2.
- De complete Sims franchise – dus alle games + add-ons + spin-offs bij elkaar opgeteld – al meer dan 100 miljoen keer over de toonbank is gegaan.
- Sims games verkrijgbaar zijn in 60 landen, in 22 verschillende talen... dat wil zeggen, 22 verschillende talen qua schermteksten, de Sims zelf spreken natuurlijk altijd en overal het onverstaanbare, maar zeer komische Simlish.
- Het brabbeltaaltje van De Sims de uitkomst is van het door elkaar husselen van de Oekraïense taal, een Filippijns dialect en Navajo.
- Wouter, of all people, een grote Sims fan is.
- Hij nog steeds heimelijk hoopt op een De Sims 2: Naughty Schoolgirls uitbreiding.
- Je in Sims 3 ook Aziatische en Afro-Amerikaanse Sims kunt maken.
- Filmposters in De Sims 3 opduiken van films die op dat moment daadwerkelijk in het echte leven in de bioscoop draaien.
- Je nog steeds geen geslachtsdelen ziet in De Sims 3.
- Het derde deel een kerkhof bevat zodat je jouw overleden Sims-familieleden eer kunt bewijzen. Die kunnen je op hun beurt als geest 's nachts lastig komen vallen.
- Jan en JJ het allereerste deel van De Sims aanschouwden in gezelschap van Big Brother knuffelkoning Ruud.



VERWACHTING

Ik denk dat De Sims fans overweldigd zullen worden door de vele nieuwe mogelijkheden, maar dat deze titel ook de potentie heeft nieuwe gamers aan te boren door de enorme mogelijkheden om zelf van alles en nog wat te ontwerpen.

+ Meer en veel uitgebreidere ontwerpmogelijkheden.
+ Een open wereld zonder laadtijden.
+ Een continue veranderende spelwereld.
- Het lijkt erop dat je een behoorlijk pittige PC nodig hebt om De Sims 3 in volle glorie te draaien.
- Openbare gelegenheden bewust beperkt gehouden zodat er weer 87 add-ons in de wachtrij staan? (ik denk aan zaken als een dierenwinkel, camping, boerderij, campus, uitgaansgebied).


JAN

DE SIMS 3
PC
ELECTRONIC ARTS
20 FEBRUARI 2009

WANTED: WEAPONS OF FATE

JAN KNALT LEKKER DOOR

Toen ontwikkelaar Grin Studios begon aan de vergaming van Wanted, wilde men niet alleen de comic in ere houden maar ook het spektakel van de gelijknamige film tot leven wekken. Eén voordeel had men: de game zou nooit gelijktijdig met de film in de winkel liggen maar puur op zichzelf staan. En nee Jan, Angelina Jolie zit niet in de game.

> "DE GAME ZIT TOT DE NOK TOE VOL MET ÜBERCOOLE MOVES DIE MAX PAYNE NAAR DE KROON STEKEN."

Het coolste uit de over de top actiefilm Wanted waren de 'curved bullets'. En ook in de game zijn de twee superassassins Cross en Wesley (zie kader) beiden in staat hun kogels effect mee te geven als ware het een vrije trap van Wesley Sneijder.
In de game doe je dat met je pookje terwijl je de rechterschouderknop indrukt. Wanneer je op je vijand richt, zal deze rood oplichten voor een recht shot. Door nu met de pookjes een effect naar links, rechts, omhoog of naar beneden te geven, zal de kogel een gebogen baan afleggen.
Alleen wanneer je vijand grijs-wit oplicht, kun je een curved bullet schot doen. Dit gaat overigens wel ten koste van je adrenaline, net zoals dat het geval is bij alle andere assassin moves: van snel rennen, tot assassin time (bullet time, zeg maar). Slaag je in je acties, dan vullen de adrenalinebolletjes zich overigens weer.

Uiteraard kun je dankzij de curved bullet techniek om pilaren en obstakels heen schieten en dat is übercool.
Gaandeweg word je steeds beter in je moordenaarsvaardigheden waardoor je, zoals Angelina Jolie aan het einde van de film zo fraai demonstreerde, uiteindelijk vier of vijf man tegelijk met één curved bullet kunt omleggen. Angelina Jolie zit echter tot mijn spijt niet in de game.

SUPRISE, SURPRISE

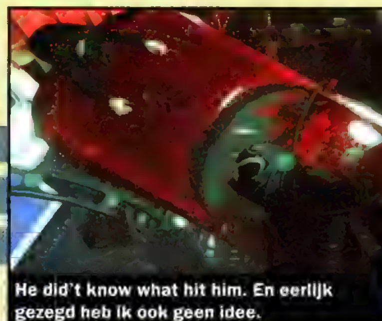
Een andere aardige vondst vinden we de 'chain cover'. Je kunt heel snel van cover wisselen, dankzij je adrenaline, waardoor je binnen een paar seconden soms wel drie, vier keer van plek bent veranderd. Doorsnee vijanden hebben dit niet door, en staan nog gewoon op de plek te knallen waar ze je voor het laatst hebben gespot... terwijl jij ze ineens van dichtbij verrast.
Close combat moves zijn overigens, net als bij The Bourne Conspiracy game, 'contextual scripted'. Anders gezegd, afhankelijk van de hoek, de snelheid en de move, voer je een brute kill uit.
Wel leek de game nog wat makkelijk en kun je je afvragen hoe lang de spelformule leuk blijft, zeker nu Angelina Jolie er niet in meedoet.
Maar wie weet hebben we hier eindelijk weer eens een filmgame te pakken die niet misstaat in het rijtje GoldenEye - Riddick - The Warriors - The Bourne Conspiracy...

WESLEY & CROSS

Aangezien er behoorlijk wat heftige plotwendingen in de film zitten, gingen de makers voor een sequel en een prequel ineen. Je speelt afwisselend met twee superassassins: Wesley (sprekend James McAvoy uit de film) en Wesley's vader Cross. Iedereen die de film gezien heeft snapt dat de missies met Cross prequel missies zijn. De missies met Wesey spelen zich af vlak na het einde van de film. We snappen alleen niet waarom Angelina Jolie niet in de game zit.



Messi was weer scherp deze avond.


He did't know what hit him. En eerlijk gezegd heb ik ook geen idee.



'Je moet in de game in alle levels overal leren', kreeg hij te horen. Hij verstond echter: 'je moet in alle levels gamen in een leren overall'.



VERWACHTING

Wanted lijkt de sfeer van de comic en de film goed tot leven te brengen. De game zit tot de nok toe vol met übercoole moves die Max Payne naar de kroon steken. De vraag is natuurlijk wel... waarom zit Angelina Jolie niet in de game?

+ Brute moves.
+ Hard en meedogenloos.
+ Looks.
+ Met run & gun speelstijl red je het niet.
- A.I. tegenstanders liet nog te wensen over.
- Geen multiplayer.
- Angelina Jolie zit niet in de game.


JAN

WANTED
PS3 / XBOX 360 / PC
GRIN STUDIOS / WARNER BROS.
MAART 2009

BIONIC COMMANDO

Jurjen houdt van games waarin je kunt springen. Vooral omdat hij het lopen in games vaak zo saai vindt, maakt hij het liefst de hele tijd sprongetjes. Daar wordt hij vrolijk van, zegt ie.

JURJEN SLINGERT DOOR DE STAD

Het oorspronkelijke Bionic Commando onderscheidde zich in 1987 van elke andere platformer doordat je niet kon springen. Da's mooi kut, zou je denken, maar dat viel wel mee.
Je had namelijk wèl mooi even een bionische arm die je aan platformen kon hechten om te slingeren. En slingeren, dat is zo'n beetje de fijnste manier om je door spelomgevingen te verplaatsen - nog leuker dan met kleine sprongetjes.
Indiana Jones' Geatest Adventures en Spider-Man 2 waren bijvoorbeeld niet echt goede spellen, maar dat slingeren was altijd weer heerlijk om te doen. En Drukwerk was misschien niet zo'n goede band, de naam van de zanger (Harry Slinger) maakte veel goed.



BIONISCHE ARM

De nieuwe 3D-versie van Bionic Commando is ook niet zo'n goed spel, maar ik heb er toch met veel plezier in rondgeslingerd. Je kunt namelijk zo'n beetje overal en op nog een paar plekken je bionische



arm aanhechten om met slingeren te beginnen. En je kunt dit keer nog springen ook!
Aldus verplaatste ik me door apocalyptische landschappen vol kapotgeschoten gebouwen, met een sprong, een slinger, en dan nog eens een slinger.
Natuurlijk moet je even wennen en oefenen voordat je je slingermogelijkheden doeltreffend kunt gebruiken, maar dat is naar mijn smaak alleen maar een pre. Want ik houd niet alleen van slingeren, ik houd ook van games waarin je steeds wat beter kunt worden.
Nee, dat ik het spel niet zo goed noem, heeft andere redenen.

> "WAT IK MISTE WAS DIE TYPISCHE CAPCOM KWALITEIT. DIE KICK-ASS GELIKTHEID. DAT INSTANT MACHTIGE GEVOEL."

GLIJERIG

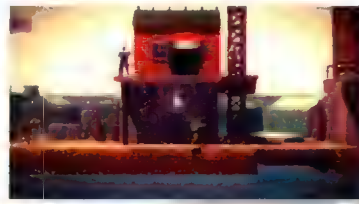
Allereerst vind ik het spel niet zo goed omdat het vol bugs zit. Maar ik speelde dan ook een preview versie, dus die gaan er vast nog wel uit.
Wat waarschijnlijk wel blijft, is het glijerige, gewichtloze gevoel dat het besturen van je Bionische Commando je geeft.
Je merkt het al tijdens het lopen: als je per ongeluk tegen een tafel loopt, 'glijdt' hij er als het ware bovenop. Bij het richten met je vuurwapens glijdt je vizier net zo gemakkelijk langs als op je doelwit.
Het slingeren voelt best oké, maar de levels zijn dan weer een beetje zozo ingedeeld. Ze voelen niet fijntjes afgestemd op je slingermogelijkheden, tenminste niet zo vakkundig als in het origineel.

COOLE MOVE!

Gaandeweg het avontuur 'leer' je nieuwe moves die niets te maken hebben met het origineel, maar wel leuk zijn om uit te voeren. Zo kun je - bijvoorbeeld - objecten de lucht in stompen om er achteraan te springen en nog een klap uit te delen, om zodoende dit object (bijvoorbeeld een heftruck of het lichaam van een tegenstander) richting vijand te lanceren. Coole move!

DOWNLOAD REARMED!

Ben je net als ik liefhebber van het origineel, en wil je de essentie van de game wel eens in een moderne verpakking beleven? Dan zou ik niet wachten op de 3D-versie maar vandaag al het onvolprezen Bionic Commando Rearmed downloaden (op Xbox 360 en PS3). Het betreft een remake met niet alleen superstrak beeld en geluid, maar ook een heerlijk robuust spelgevoel.



BEST GOED

Begrijp me niet verkeerd, ik ga een game niet veroordelen omdat de preview versie (nog) niet zo goed is. Bionic Commando zal uiteindelijk ook best een game worden die een 70 of heel misschien zelfs een 80 gaat scoren. Want even serieus: dat slinger-aspect voegt wel degelijk wat toe. Er zijn al te veel van dit soort spellen waarin je enkel kunt lopen en schieten.
Maar wat ik miste was die typische Capcom kwaliteit. Die kick-ass geliktheid. Dat instant machtige gevoel.
Een nieuw action adventure van Capcom zou toch het gevoel moeten geven naar een Gold Award te slingeren. Dat gevoel, daar ontbrak het een beetje aan.



VERWACHTING

Bionic Commando belooft een goede middenmoter te worden. Eerlijk gezegd had ik meer verwacht.

+ Slingeren voelt goed.
+ Het niet al te serieuze sfeertje past prima bij de onrealistische actie.
- Lopen, springen en schieten voelt minder sterk.
- De essentie van het origineel is nauwelijks aanwezig.


JURJEN

BIONIC COMMANDO
XBOX 360 / PS3 / PC
GRIN / CAPCOM
Q1 2009

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

JAN KNALT GEWOON VERDER

Al bekomen van de stortvloed aan topgames? Nee? Nou, tijd om uit te rusten is er niet want begin 2009 knallen we gewoon verder, bijvoorbeeld met F.E.A.R. 2. Jan checkte deze even smakelijke als angstaanjagende shooter.

Project Origin heet weer gewoon F.E.A.R. 2 met de oorspronkelijke speltitel erachter geplakt. De rechten zijn teruggekocht van Vivendi en dat is een goede zaak.
F.E.A.R. wist met een mix van Japans getinte horror en intense shootouts een grote schare fans te verzamelen maar de naam van de franchise werd een beetje bezoedeld door de vele dubieuze add-ons die in de meeste gevallen niet door Monolith werden gemaakt. Gelukkig is Alma terug in goede handen, maar haar humeur is er niet op vooruit gegaan... en dat zul je weten.

RILLINGEN

De game mixt meer dan voorheen intense schietpartijen met horror. De horror elementen zijn veelal ingebed in gevechten met bovennatuurlijke vijanden en die vragen een totaal andere aanpak dan de militairen. Zo mag je het opnemen tegen Spectres, een soort lichtgevende zielen gevuld met haat, en Remnants die vooral gevaarlijk zijn omdat ze lijken tot leven wekken en inzetten als zombielegertjes.
Waar de Remnants doen denken aan de vijanden uit BioShock, zorgden de Spectres echt voor rillingen over mijn ruggegraat. De scène waarin ik deze ziedende zielen tegen het lijf liep vond nota bene plaats in een lagere school in het holst van de nacht... hetgeen sowieso al voor een enorm ongemakkelijke sfeer zorgde.



Alma had het nogal hoog in haar bol sinds ze webmaster was geworden van een pro-anorexia site.





De Spectres stoeien met de omgeving: ze laten lockerdeurtjes klapperen en slingeren meubels door de lucht. Het zijn niet alleen angstaanjagende maar ook vreselijk lastig te doden vijanden; ze zijn er - en plof!- ze zijn weer weg.

> "ALMA IS TERUG EN HAAR HUMEUR IS ER NIET OP VOORUIT GEGAAN."

SFEER

F.E.A.R. 2 lijkt op 't eerste gezicht veel op zijn voorganger maar speel de game en je ziet talloze verbeteringen. De omgevingen zijn diverser, de horror is gruwelijker dan ooit (ik heb bewust niet te veel verklapt), er is een betere afwisseling qua speltempo, je mag ook knallen met een Mech, de sfeer is intenser en de gebeurtenissen zijn nog schokkender dan in het eerste deel.

De game wist me steeds opnieuw het apelazarus te laten schrikken, terwijl ik na het spelen van het origineel en alle add-ons het gevoel had dat ik wel zo'n beetje wist wat me te wachten zou staan.
Vrijdag de 13e (!) februari begint het horror schietfestijn weer van voor af aan. Ik kan niet wachten!



HET VERHAAL

F.E.A.R. 2 begint dertig minuten voor het einde van het origineel en zo maak je de enorme explosie, die een deel van de stad vernielt, gezellig nog een keer mee.
Jij kruipt in de huid van Michael Becker, een Delta Force operator die samen met een squad vol bikkels president Genevieve Aristide van het in- en inslechte bedrijf Armacham moet inrekenen.
Natuurlijk duiken ook de mysterieuze paramilitaire minilegers weer op, is Alma nog steeds lekker bezig en zijn er tal van bovennatuurlijke vijanden, die zijn ontstaan naar aanleiding van de eerdergenoemde explosie die Alma op de stad loslaat. Genoeg tegenstand dus.

VERWACHTING

F.E.A.R. 2 wordt gruwelijk! Deze game kunnen we nog wel eens terug gaan zien in de eindejaarslijstjes van 2009!

- + Helse horror.
- + Subliem shootouts.
- + Interactie met je squad.
- − Wel heel erg donker af en toe.


JAN

F.E.A.R. 2
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
MONOLITH / WARNER BROS.
13 FEBRUARI 2009

DAWN OF WAR 2 & COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

DEEL 1

DAWN OF WAR 2

Gezien het grote aantal toptitels dat de afgelopen maanden gereleased werd, ging Jan ervan uit dat hij nu wel even een tijdje droog zou staan qua buitenlandse tripjes. Groot was dan ook zijn verbazing toen er een ticket naar Vancouver op de mat viel voor Dawn of War 2 en de nieuwe Company of Heroes uitbreiding. Nog voor dat we hadden besloten of dit interessant genoeg was voor de PU, zat Mr. Frequent Flyer al in het vliegtuig...



Ik heb thuis een lijst liggen met de belangrijkste gamestudios ter wereld, en mijn streven is om ze in dit leven allemaal minstens een keer te bezoeken. Ik heb al een enorme rij afgevinkt maar er zijn nog steeds een paar grote ontwikkelaars waar ik écht nog een keertje langs moet. Zo zou ik heel graag een keer een bezoekje brengen aan id Software, wil ik absoluut eens het hoofdkwartier van BioWare bekijken en ook Relic staat al tijden hoog op mijn verlanglijstje. En jawel, die laatste kan nu dus ook worden afgestreept.



VAN HOMEWORLD NAAR HEROES

Relic Entertainment heeft een speciaal plekje in mijn hart. Het is een van de weinige ontwikkelaars die nog echt puur en alleen PC games maakt, met uitzondering van The Outfit voor Xbox 360 een kleine drie jaar geleden. Deze kolderieke oorlogsgame was een smet op het voor de rest blakende blazoen van de Canadese studio die zich gespecialiseerd heeft in RTS games.

Met Homeworld, een alltime klassieker in mijn ogen, zette de studio zichzelf in een klap op de kaart. Daarna volgden vele andere RTS games maar de meeste nu-gamers zullen Relic kennen van Company of Heroes en de Warhammer 40K: Dawn of War serie. Die laatste is na het eerste deel en de daaraan gekoppelde uitbreidingen eindelijk toe aan een spiksplinternieuw deel, en mijn trip stond dan ook grotendeels in het teken van deze titel.

PASSIEF VS ACTIEF

Bij sommige perstrips is het vooral passief informatie verzamelen geblazen. Je luistert uren en uren naar diverse presentaties, staart verlekkerd naar artwork en schat de potentie van de gemaakte beloften op hun waarde... om vervolgens de zoveelste studiotour langs bureaus, computers en verlegen programmeurs te maken.

Leuk, maar leuker is de actieve variant, en de Relic trip viel gelukkig in die laatste categorie. Na een kort introductiepraatje, werden we naar een gameroom gesommeerd, nam ik plaats achter een hele dikke PC en was het gamen, gamen en nog eens gamen. Geen overbodige opsmuk, geen gedoe: gewoon lekker de hele dag die game spelen.

ELITAIR GEDRAG

Het grote verschil tussen Dawn of War 2 (DoW 2) en het origineel is dat er meer dan ooit onderscheid zit tussen de singleplayer en de multiplayer. De singleplayer campagne uit deel 2 focust zich (op dit moment) helemaal op de Space Marines. Wil je de andere rassen spelen, dan zul je je heil moeten





OMPANY OF HEROES:

zoeken in de multiplayer die volledig op zichzelf staat.
De makers hintten overigens al naar toekomstige add-ons waarbij je wel met de Orks, de Eldar en de Tyranids een singleplayer campagne doorloopt. En nogmaals, in multiplayer kun je ze dus sowieso spelen.
De singleplayer draait dus om de kloeke Blood Ravens, een elite squad van de Space Marines die je de hele game op sleeptouw neemt. Er komt tijdens deze singleplayer campagne geen base building of mijnen naar inkomsten aan te pas; in plaats daarvan neem je strategische punten in op een grote kaart. Deze aanpak doet sterk denken aan Company of Heroes, en ik kon me er wel in vinden.

EEN OPEN CAMPAGNEKAART

Jij bent als speler de commander van het squad en gaandeweg word je sterker en upgrade je squad met je mee. Je team bestaat uit kleurrijke personages zodat je echt een band met ze opbouwt. Je gezelschap bestaat verder uit een aantal onderknuppels, waardoor je je squad kan opdelen in mini-squads en zo de vijand van meerdere kanten kunt bestoken.
Teamleden kunnen wel sneuvelen maar de hoofdpersonen uit je team niet... die kunnen alleen gewond of bewusteloos raken. Dat klinkt nep maar dat is het niet, want hoe leuk is het als je een volleerde sniper vijf uur aan je zij hebt, om die opeens door een verdwaalde kogel kwijt te raken? Precies. Bovendien kun je een opdracht al behoorlijk verprutsen als een van je sleutelfiguren het slechts even af laat weten. Sterker, je kunt een missie zelfs falen maar dan ben je niet af. Dan ga je terug naar de campagnekaart en kun je er voor kiezen de missie opnieuw te spelen, of een andere te kiezen. Missies blijven echter maar beperkt geldig, dus na verloop van tijd, "verlopen" missies omdat het strijdtoneel oprukt.
De campagne is dus daadwerkelijk dynamisch. Steeds heb je meerdere keuzes terwijl je van planeet naar planeet hopt. Een planeet zelf kent meerdere provincies en aan het begin van een nieuwe tour kun je verschillende provincies kiezen.
Sommige missies zijn moeilijker, maar leveren dan ook meer ervaringspunten op, andere vertellen een dieper verhaal dat je als speler niet wilt missen.



DE GEVECHTSBRUL

Na iedere succesvol afgeronde missie, kun je experience verdienen. Deze vergaar je door zoveel mogelijk kills te maken, zo min mogelijk manschappen te verliezen, zoveel mogelijk kistjes met wapens te vinden, controlepunten te bezetten en vijanden om te leggen. Je upgrade niet alleen jezelf als commander maar ook de rest van je squad middels verschillende menu's. Uiteraard kun je het meest aan jezelf tweaken, en hier lijkt DoW 2 bijna een RPG. Je verdeelt punten over stamina, strength, ranged en will, kunt wapens verwisselen voor betere en speelt nieuwe talents vrij (bijvoorbeeld de altijd handige Battle Cry waardoor je tijdelijk sterker wordt).
Als speler zul je de nadruk moeten leggen op een bepaalde speelstijl omdat je dan sneller toegang hebt tot nieuwe skills. Sowieso worden de andere teamleden gaandeweg beter in wat ze doen. Cyrus is bijvoorbeeld je infiltrator unit met twee scouts aan zijn zijde. Zij zijn je ogen en oren en kunnen tijdelijk cloaken waardoor ze nagenoeg onzichtbaar blijven voor de tegenpartij. Na verloop van tijd zullen Cyrus en zijn mannen automatisch cloaken wanneer ze stilstaan en hoef je niet meer het skill icoontje aan te vinken.

BOSSFIGHTS

Een ander element dat duidelijk is overgenomen uit Company of Heroes, is de mogelijkheid om te schuilen achter muurtjes en in gebouwen, alsmede de mogelijkheid behoorlijk wat te vernielen. Muurtjes kunnen stuk geschoten worden en torens pak je aan met charges of granaten. Mochten die op zijn, dan vind je verse munitie in diverse kisten op de kaart die je, geheel naar eigen inzicht, doorloopt.
De missie eindigt meestal met een heuse bossfight, in mijn geval tegen verschillende uit de kluiten gewassen Orks. Een van de eerste boss Orks gooide kwistig met granaten, terwijl ik aan het einde van een andere missie een Ork tegen het lijf liep die met een enorme hamer de aarde deed schudden waardoor mijn manschappen in de rondte vlogen. Deze confrontaties zijn echt het hoogtepunt van iedere missie.

MULTIPLAYER

De multiplayer van Dawn of War 2 volgt grotendeels het pad van het origineel. Je bouwt een basis, neemt controlepunten in, upgrade die met stroom en afweergeschut en zo krijg je toegang tot nieuwe units die hoger op de tech tree staan.
Ik speelde een trits potjes op een grote map waarbij de actie snel en intens was. De multiplayer is dan ook meer een ouderwetse upgrade race, terwijl de singleplayer veel meer tactisch van aard is.



DEEL 2

COH: TALES OF VALOR

Zo uitgebreid als we met DoW 2 konden stoeien (in totaal konden we zes missies spelen), zo blitzkrieg snel was de kennismaking met Tales of Valor, de tweede uitbreiding van Company of Heroes.

Ik was aanvankelijk een tikje teleurgesteld toen ik hoorde dat Tales of Valor slechts een uitbreiding was. Ik dacht in eerste instantie echt dat het om Company of Heroes 2 zou gaan. Maar CoH volgt qua add-ons dezelfde strategie als Dawn of War, denk ik.
Tales of Valor draait hoofdzakelijk om de multiplayer en het was dan ook raar dat we juist die niet mochten spelen. De singleplayer valt uiteen in drie losse campagnes die elk bestaan uit drie missies, in totaal negen missies dus.

Ik kon in Vancouver alleen de campagne met de Duitse Panzer Elite spelen. Met deze Duitsers rijd je in een Tiger Tank en hak je een complete Allied legerdivisie in de pan. In de tweede missie wordt je tank geraakt en moet je noodgedwongen te voet verder in vijandelijk gebied. Je weet uiteindelijk met je vijftal te ontsnappen, en in de derde missie keer je nog eenmaal terug naar het Franse dorpje met een nieuw verworven tank om definitief orde op zaken te stellen. »





» Deze drie missies vormen de eerste campagne van de singleplayer, er zijn nog twee andere campagnes die ook uit drie missies bestaan, maar iedere campagne staat op zichzelf en vertelt een ander verhaal met andere speelbare partijen.

DUITSE SCHELDWOORDEN

Nieuw in Tales of Valor is de mogelijkheid om Direct Control toe te passen. Dat betekent dat je de tank (en later losse soldaten van je vijfmansgroep) kan besturen als ware het een spelpersonage.
Het is in deze campagne vooral de bedoeling om alles kapot te knallen. Muren, hekjes, huizen, elektriciteitsdraden en natuurlijk vijandelijke tanks en voertuigen moeten het allemaal ontgelden.
Terwijl de Duitse commando's en scheldwoorden door de speakers bulderen, bouw je opnieuw ervaring op waarmee je je tank kunt upgraden. Het is een beetje een gek gegeven, maar dat hoort nu eenmaal bij CoH. Zo kun je na verloop van tijd je tank sneller herladen, krijg je de beschikking over verschillende munitie en kun je rookbommen afschieten.



Het is een grote aangename ravage die je veroorzaakt en de uitdaging is om iedere vijand en iedere vijandelijke unit in de map te vinden, en vervolgens naar de filistijnen te schieten.
Minder was het feit dat ik de drie missies in een kleine twee uur uitspeelde en sommige collega-journalisten deden het zelfs nog sneller. Natuurlijk, het behelst hier een add-on en de multiplayer schijnt de "Grote Vernieuwer" te worden, met de singleplayer als extraatje, maar laat ons die multiplayer dan ook zien!
Hoe dan ook, ik heb me vermaakt met Tales of Valor al was de ervaring wel erg kort.

ALGEMENE CONCLUSIE

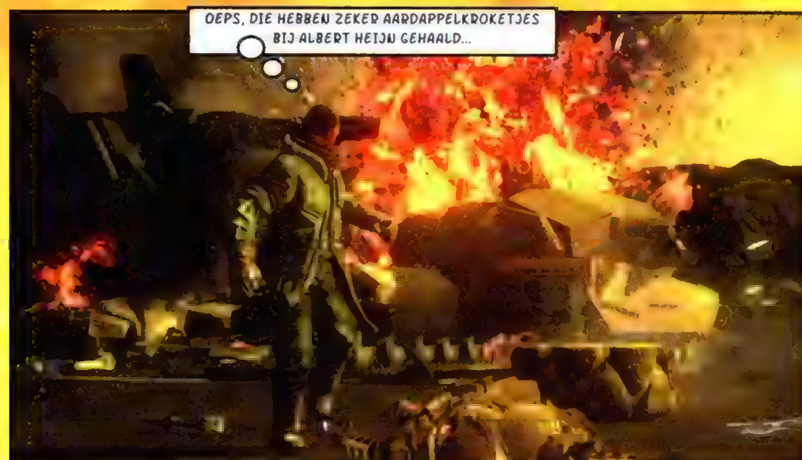
Relic Entertainment zit stevig in het zadel en heeft met DoW 2 en CoH twee ijzersterke PC franchises in handen die ze vakkundig aan het uitbouwen zijn.
Beide titels, die al begin volgend jaar moeten uitkomen, ogen solide waarbij het meeste enthousiasme logischerwijs is ingeruimd voor Dawn of War 2 omdat die titel echt nieuwe paden bewandelt en gewoonweg te verslavend was om mee te stoppen.

HOMEWORLD 3 IN DE MAAK?

THQ kocht vorig jaar de rechten op Homeworld terug van Vivendi. De eerste twee Homeworld games kwamen uit onder de vlag van Sierra en daarna werd het stil rond de serie.
Het is natuurlijk niet zonder reden dat THQ de licentie heeft teruggekocht en toen ik bij Relic naar de mogelijkheid van een derde deel vroeg, kreeg ik een veelzeggend ' Who knows, it might just happen' als antwoord.
Het is mij duidelijk; Homeworld 3 komt er aan en dat is reden voor een feestje!

RED FACTION

Het is een groot geheim dat Jan stiekem van musicals houdt (oeps, nu hebben we het verklapt!). Na het zien van Les Misérables was hij dan ook helemaal in de stemming voor een hernieuwde kennismaking met Red Faction Guerrilla. Tijd voor opstand! Revolte! Revolutie!



Op één front gaat Red Faction Guerrilla (RFG) hoe dan ook revolutionair worden, en dat is vanwege het reeds veelbesproken schademodel. Steeds opnieuw als ik de game op een evenement mag spelen of gedemonstreerd krijg, blijf ik me verbazen over het allesvernietigende, steunbalkenverbrijzelende, betonbrekende, glasversplinterende, constructiekrakende, omheiningenplatwalsende schademodel van RFG. En ik heb het al vaker gezegd, de schade oogt niet alleen spectaculair, het vormt een integraal onderdeel van de gameplay.

INSTORTEN

Missies vallen uiteen in het overnemen van stellingen, het opblazen van konvooien, het vernietigen van radarinstallaties of het uitschakelen van EDF troepen.
Dat kun je doen met een reeks wapens, voertuigen en explosieve speeltjes, maar het is veel leuker en bovendien doeltreffender om de omgeving te gebruiken. Waarom een barak vol vijanden infiltreren om je tegenstanders om te leggen als je diezelfde barak ook kan laten bezwijken onder zijn eigen gewicht omdat het dak op instorten staat? Precies!

ONE TRICK PONY?

Toch had RFG een groot minpunt. Het spel mist(e) een beetje een ziel. Waar je in Mercenaries 2 eigenlijk ook volledig contextloos erop los knalt en alles en iedereen opblaast, zorgden de drie huurlingen en de overdreven humor wel voor de nodige charme.
RFG is een behoorlijk serieuze game en het schademodel is beter dan dat van Mercenaries, Bad Company en Crysis bij elkaar... maar het spel had de schijn tegen een one trick pony te worden. Een game met een verbluffend trucje weliswaar, maar de gamer vandaag de dag is veeleisend. Neem daarbij de planeet Mars zelf. Die zag er niet heel erg interessant uit. Natuurlijk is Mars niet de meest sexy planeet met zijn rode zand, rode rotsen, rode bergen en rode kraters, maar het is aan de ontwikkelaars om daar meer uit te halen.
En dan de inwisselbare hoofdpersoon. Wie is hij, wat doet hij op Mars, wat drijft hem om een revolutie op Mars te ontketenen als ware hij Jean Valjean uit Les Misérables? Op al deze prangende vragen kreeg ik eindelijk antwoord.



SCHRIKBEWIND

Hoofdpersoon in RFG is Alec Mason, 30 jaar oud en hij vertrekt, na aandringen van zijn broer, in 2125 naar Mars als mijnwerker. Aarde is een gevaarlijke en grimmige plek geworden en Mason hoopt op Mars een nieuw leven te starten.
Op Mars blijkt echter ook niet alles koek en ei. De Earth Defence Force voert een waar schrikbewind en onderdrukte mijnwerkers komen in opstand. Ze verenigen zich in de Red Faction, maar Alec moet daar aanvankelijk niets van hebben. Wanneer hij een persoonlijk drama beleeft (geen spoilers hier), ziet hij dat er geen weg terug is en sluit hij zich aan bij het verzet.
Dit verzetsuitgangspunt loopt als rode draad door de game, aangezien je steeds meer arbeiders moet proberen te overtuigen om zich in te zetten voor de goede zaak. Hoe meer EDF gebouwen je vernietigt en over-



OPNIEUW UITGESTELD?

RFG zou oorspronkelijk in februari 2009 uitkomen, maar is nu naar april/mei volgend jaar getild. Vervelend? Valt wel mee. Februari en maart brengen ons Empire: Total War, Killzone 2, The Godfather II, Resident Evil 5, Streetfighter IV, F.E.A.R. 2 en nog veel meer. Vervelen hoeven we ons dus zeker niet in die periode.
Bovendien krijgt Volition nu meer tijd om de potentie van RFG daadwerkelijk te benutten.

GUERRILLA

JAN LEIDT EEN OPSTAND IN DE RUIMTE


Sinds Obama heeft gewonnen, zie je steeds meer dat mensen allerlei situaties negeren.


Bij 't voetballen maakt ie ook het liefst alleen maar panna's.

neemt, hoe meer het verzet groeit en hoe meer NPC's zich aan je zijde scharen tijdens gevechten.
Naast de hoofdmissies, kun je talloze submissies doen en deze zullen jouw reputatie beïnvloeden (afhankelijk of je deze missies goed of slecht uitvoert).

MAD SAND PEOPLE

Nieuw voor mij was ook de onthulling van de derde groep: de Marauders. Deze 'wilden' lijken nog het meest op een combinatie tussen de Sand People uit Star Wars en de freaky vijanden uit Mad Max. Ze dragen enorme lansen bij zich, die jij ook kunt oppakken om vijanden aan te rijgen.
De Marauders zijn de oorspronkelijke bewoners van Mars en leven in de meest desolate gebieden van de Rode Planeet. Aanvankelijk zijn de Marauders, de EDF en de Red Faction leden vijandig gezind, maar de makers insinueerden dat de Marauders een belangrijke rol zullen gaan spelen in het plot.
Ik denk dat het heel goed mogelijk is dat de Marauders zich uiteindelijk ook bij je aansluiten om de EDF voor eens en voor altijd van de troon te stoten.
De Marauders brengen ook op een ander punt wat variatie met zich mee; de streken waar zij wonen zijn ruw en gevaarlijk en ogen heel anders dan de kolonies en de meer verstedelijkte omgevingen. Tel daarbij de besneeuwde gebieden en Mars heeft dus toch meer te bieden dan rood zand, rood steen en rode kraters.

NIEUWE WAPENS

Volition heeft eindelijk ook eens wat nieuwe wapens laten zien. Leuk die voorhamer maar ik wilde nou wel eens met iets anders mijn vijanden te lijf. Wat dat betreft word je door de Thermobaric Rockets op je wenken bediend. Perfect voor de lange afstand en ze zetten de boel compleet in lichterlaaie.
De Thermobaric raketten kennen twee fasen. In het begin komt er een explosieve wolk vrij die al de nodige schade toebrengt. Vervolgens kun je de wolk nog eens extra laten exploderen voor een veel grotere ontploffing.
Of wat te denken van de Arc Welder... een soort brute mix van een zware gun en een lasapparaat. Er zijn overigens ook tactische goodies die je kunt scoren. Zo toont de Personnel Detector alle niet-speelbare personages in je map, ook wanneer deze niet actief vijandelijk gedrag vertonen.
Daarnaast zijn er twee nieuwe voorhamers in de maak die net wat sterker zijn dan de standaard beuker die je van meet af aan met je meezeult.
Ook leuk: de jetpack uit de multiplayer maakt tevens zijn opwachting in singleplayer zodat je ook vanuit de lucht schade kunt toebrengen.
En nu ik het toch over multiplayer heb; een van de nieuwe backpacks is een stealth rugzakje. Draag deze, en je bent onzichtbaar totdat je een vijand aanpakt. Temidden van de chaos van de multiplayer, is dit een verdomd handige tool.

VLUCHTIG

Ik stel nu alleen wel voor dat we vanaf dit moment een RFG persstilte inlassen totdat we zelf een code op de redactie krijgen en we echt eens een paar dagen achter elkaar met de game kunnen stoeien. Die persevenementen en demo's zijn leuk, maar het blijft vluchtig allemaal.
Sowieso moet ik nu stoppen met schrijven want de voorverkoop voor Joseph and the Amazing Technicolor Dreamcoat is begonnen en ik moet nog kaartjes halen...



VERWACHTING

Over het schademodel en de explosieve gameplay die dat oplevert was ik al tevreden, maar ik miste nog een beetje een overtuigend verhaal waarin het spel was ingebed. Nu blijkt dat de hoofdpersoon en de context wat meer uitgediept worden, en het spel wat extra ontwikkeltijd krijgt, kijk ik met meer vertrouwen tegen Red Faction aan.

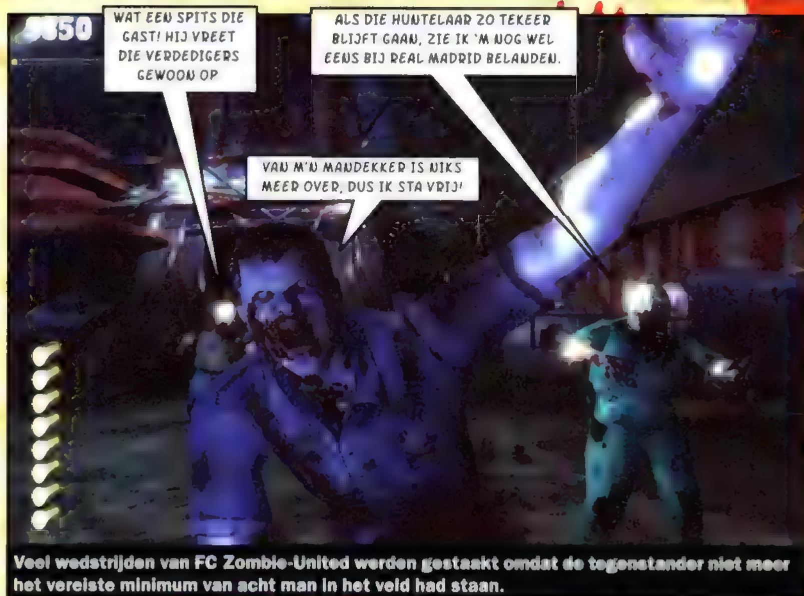
+ Schademodel blijft verbluffend.
+ Universum wordt meer uitgediept.
+ Next-gen hamertje tik.
- Hoofdpersonage mist nog steeds een beetje de x-factor.


JAN

RED FACTION GUERRILLA
PS3 / XBOX 360 / PC
VOLITION / THQ
APRIL-MEI 2009

THE HOUSE OF THE

Als het aan Maarten ligt, wordt 2009 het jaar van de Wii. Keek hij vorige maand al enthousiast vooruit naar het übergeweldadige MadWorld, nu is 't The House of the Dead Overkill waar deze bloeddorstige baklap helemaal leip van wordt.



Veel wedstrijden van FC Zombie-United werden gestaakt omdat de tegenstander niet meer het vereiste minimum van acht man in het veld had staan.

Eerst even een groot misverstand uit de wereld helpen. Jan schreef ooit in een review van de quiz-game Scene it? dat hij als enige van de redactie nog wel eens een bioscoop van binnen zag. Klinkklare onzin natuurlijk, want ik heb een abonnement op de bioscoop en check daarom elke film die uitkomt, zelfs de grootste bagger die maar één week draait.

GRINDHOUSE IS HIP

De grindhouse films van Quentin Tarentino reken ik tot m'n favorieten. Zowel Death Proof als Planet Terror staan inmiddels te schitteren in m'n DVD verzameling. Deze films lieten ons weer eens kennismaken met het even foute als sfeervolle grindhouse thema, en laat dat thema nu ook centraal staan in The House of the Dead Overkill.
Het spel beschikt over identieke gameplay als de eerdere delen en kent exact dezelfde besturing als de remake: The House of the Dead 2 & 3 Returns, maar toch voelt alles als nieuw door dat totaal over de top jaren '60 grindhouse thema.
Dat merk je het eerst aan de foute groen-gele kleuren overlay. Soms zelfs met zo'n verticale storingsstreep door het beeld. Of shit die niet op elkaar aansluit. Als je eerder genoemde films hebt gezien, begrijp je wat ik bedoel.
Het zal me dan ook niet verbazen als een deel van het uiteindelijke spel zwart-wit gaat worden, of zonder geluid. Lijkt me best lachen. Als het maar niet te lang duurt natuurlijk.

SCHUDDEND HERLADEN

In Overkill word je over een onzichtbare rails gereden, net als in de lightgun spellen Time Crisis en eerdere The House of the Dead delen, die je ongetwijfeld kent uit de arcadehallen.
Je hoeft je dus niet te bekommeren om het lopen, want dat wordt voor je gedaan.
Jij hoeft alleen maar je kop erbij te houden en al die zombies af te knallen voordat je magazijn leeg is, en op tijd te herladen voordat de volgende golf met creeps op je af komt strompelen.

Alle acties voer je uit met de Wii remote. Met de trigger schiet je en het herladen gaat door de remote eenmalig flink naar beneden of boven te schudden, alsof je met twee handen de loop van een shotgun dichtklapt nadat je deze van nieuwe munitie voorzien hebt. Je kent het vast wel, niet?



Vrouwelijke zombies zijn een paar dagen per maand bij het rode kruis.

KRANKZINNIG CIRCUS

Het level dat ik in Leipzig heb mogen checken, speelde in en rond een circus. Vlaggetjes, kraampjes, messenwerpers, popcorn en veel geflipte zombies natuurlijk.
Een heerlijk thema ook, waarin een soort eindbaas de vorm had van een kale, gigantische sumo-worstelaar op dieet met een vergaan babylichaampje dat uit z'n buik stak. Hoogstwaarschijnlijk z'n ongeboren tweelingbroertje. Zieke en vage shit dus, waar je met plezier je lood inpompt! Kaboem!



HET VOORDEEL VAN RAILS

Weet je hoe ik games speel? Als ik op een T-splitsing kom en ik weet dat ik naar rechts moet, dan ga ik eerst nog even naar links. Gewoon om effe te checken. Vaak ligt er niets, soms een item. Ik wil gewoon niets van de game missen.
Het voordeel van games op rails is dat je over dit soort kwesties niet hoeft na te denken. De game bepaalt waar je naartoe gaat. Het gaat alleen wel volledig tegen m'n principes in, want nu weet ik nooit wat er achter die kartonnen doos lag, of wat er in dat ene gangetje nu precies aan de hand was.

DEAD: OVERKILL

MAARTEN MAAKT ER EEN DOOIE BOEL VAN



In deze game slaken de zombies de meest afgrijselijke kreten.

Je kunt overigens ook met de A-knop herladen, maar ik denk dat iedereen op aarde het erover eens is dat alleen bange meisjes met gebloemde onderbroekjes dit doen. Het is bijna hetzelfde als shooters spelen met auto-aim, en dat is inderdaad voor biseksuele hamsters.

SLOW-MOFO TIME

Bij Sega speelde ik een level in het ziekenhuis dat de oorzaak lijkt te zijn van al die zombie-figuren op straat. Vanaf de parkeerplaats word je via een omgevallen ambulance en de hoofdingang het ziekenhuis ingeloodst. Of je nu wilt of niet. In de groen-geel verlichte gangen komen honderden zombies op je af, telkens een paar tegelijk. Op de achtergrond zie je soms een groen molecuul icoontje liggen of zweven. Dit is de power-up die door de ontwikkelaar zelf 'Slow Mofo Time' wordt genoemd.
Als je erop schiet, dan wordt de tijd vertraagd en kun je naar hartenlust armpje voor armpje en beentje voor beentje van de traaaaaag voortbewegende zombies afblaffen. Die gasten zijn dan nog slooooomer weet je. Langzaaaaam.
Mocht het nu zo zijn dat je de power-up net mist omdat het beeld automatisch verder gaat naar de volgende shoot-out of dat je gewoon zelf te langzaaaaaam bent, dan kun je toch nog met de camera iets terug. Dit is nieuw in de serie. Ik schat dat je met het vizier je camerabeeld zo'n 45 graden kunt draaien, afhankelijk van de situatie. Tijdens de slachtpartij beschikte ik overigens over twee wapens: een magnum en een shotgun, waar ik tussen schakelde met de 1 en 2 knop.

"DE ZOMBIES HEBBEN DIK OVER DE HONDERD VERSCHILLENDE ANIMATIES OM ALS STERVENDE ZWANEN TEN ONDER TE GAAN."

SHOTGUN

Het vereist een groot concentratievermogen om Overkill volgens de essentie van de game te spelen. Het gaat namelijk om accuraat schieten. Het maken van combo's, zonder een enkele kogel te missen, wordt dan ook beloond, met comboscores.
Dat is trouwens nog niet eens alles, mede lightgun liefhebbers, de zombies hebben dik over de honderd verschillende animaties om als stervende zwanen ten onder te gaan. Dat gaat dus never nooit vervelen, als je het mij vraagt.
Ik kijk echt uit naar dit spel. Het is namelijk ook nog eens supercool om dit met z'n tweeën te spelen. Co-op dus. Agent G en Detective Washington zijn het die in Overkill de dienst uitmaken, het Starsky en Hutch duo van Bayou City, maar dan net even anders.
Ik koop alvast een familiepak batterijen voor m'n remote, want bij elke zombie die je neerschiet, trilt het ding als een malle.




Heel knap van zombies is dat ze hun dialect aanpassen aan de omgeving. Zo spreken ze in winkels voor keukenartikelen servies, tijdens schranspartijen eetiopisch en in de buurt van ziekenhuizen een soort van hospi-taal.

VERWACHTING

Met een paar tweaks en verbeteringen gaat Overkill een hele fijne game voor de Wii worden. Headstrong Games haalt de arcadehal naar je huiskamer met vertrouwde gameplay voorzien van een heerlijk grindhouse thema.

- + Grindhouse is cool, dat weet je.
- + Zombies zijn dat altijd geweest, dat weet je ook.
- + Herladen door een schuddende beweging te maken is vet.
- − Ik heb het vermoeden dat je dit spel in een klein avondje uitspeelt.


MAARTEN

THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL
Wii
HEADSTRONG GAMES / SEGA
Q1 2009

REVIEWS

PROBLEEM
Ik heb een probleempje. Ik hou zo nu en dan best van wat lompe knal actie en speel dus regelmatig Gears of War 2. Met name aan die kettingzaag beleef ik altijd veel plezier. Mijn vriendin kijkt dan af en toe op als ik weer eens gniffelend zo'n Locust in tweeën zaag. Dan trekt ze zo'n gezicht van: 'tsssss, klein kind'. Meer niet, geen walging of zo, gewoon een beetje misprijzend kijken.
Daar kan ik mee leven, maar afgelopen maand moest ik toch even een spel op pauze zetten. Het werd m'n vriendin echt te gortig. Ik was echter geen Locust aan het neermaaien of hoofden van Feral Ghouls aan het kapot knallen in Fallout 3. Nee, ik speelde gewoon een potje Call of Duty: World at War.
Nou ja, gewoon... het was een missie met die brute vlammenwerper, en tja, als je dan zo'n Japanner in de hens steekt, gilt hij het uit als een speenvarken waarna het verkoolde lichaam op de grond valt. En dat was net even te veel van het goede voor mijn meissie.
Achteraf gezien begrijp ik het wel, het is inderdaad een beetje heftig. Maar dat betekent wel dat ik vanaf dit moment m'n Call of Duty speelsessies heel zorgvuldig moet plannen. En dat is best lastig wanneer je je games in de woonkamer speelt.



GAMEN OP PU.NL
Het maken van dit nummer ging deze maand vrij soepel. Weliswaar hebben we op het allerlaatst de PU met acht pagina's uitgebreid omdat er onverwacht een hele stoot advertenties werden verkocht, maar buiten de stress die dat met zich meebracht, had ik weinig te klagen.
Er was zelfs op vrijdagmiddag even tijd om een spelletje te doen. Normaal gesproken zou ik dan het testhok in duiken om "iets racerigs" op de Xbox 360 of PS3 te spelen, maar toen ik nog even wat dingen op de nieuwe site aan het lezen was, viel mijn oog op de sectie "mini games". Op dit onderdeel van PU.nl is elke redacteur een soort host van z'n eigen minigame, een simpel spelletje voor effe tussendoor. Op het moment dat ik me aanmeldde waren nog slechts de flashgames van Niels en Wouter speelbaar; respectievelijk een shooter en een vangspelletje met een kruiwagentje.
En... je zult het niet geloven, maar van die hele speelsessie in het testhok is niets meer gekomen. Ik ben echt uren bezig geweest met die twee domme minigames van onze eigen site. Ik stond eind van de middag zelfs in de top 5 van Wouter's Drakenballen game!
Tja, dan heb je de beschikking over de nieuwste games op de next-gen spelcomputers, ga je urenlang lullige flashgames spelen! Ik weet het ook niet, maar ik vond het gewoon vette fun. Ik kan dan ook niet wachten tot mijn eigen spelletje klaar is. Ik hoop op iets racerigs.



TOPSCORE



GTA IV "EEN VAN DE BESTE GAMES VAN DIT JAAR IS ONDER WINDOWS NOG LEUKER GEWORDEN!"

ONBEGRIJPELIJKSTE REVIEW



LEVEN OP DE BOERDERIJ
"MISSCHAIN KIN ELKENAINE WEÈL DIT SPEL SPEULT BEGRIEPEN HOU T IS OM N BOER TE WEE'N."

MEEST WINTERSE GAME



SHAUN WHITE SNOWBOARDING
"EEN SNOWBOARD GAME VOOR EN DOOR SNOWBOARDERS."

VERRASSENDSTE GAME



NINJATOWN
"OP DE VALREEP VAN 2008 KAN IK ZEGGEN DAT IK DIT JAAR IN WEINIG GAMES ZOVEEL PURE, FRUSTRATIELOZE FUN HEB GEVONDEN ALS IN NINJATOWN."

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

JJ JAAGT OP JAPPEN

Je zal maar Treyarch heten en de opvolger van misschien wel de beste en op zeker de mooiste shooter ooit moeten maken. Dat kan toch alleen maar mislukken? JJ durfde bijna niet te kijken.

Die jongens van Treyarch moeten sterk in hun schoenen staan. Je wilt niet weten wat een bagger die gasten over zich heen hebben gekregen sinds bekend werd dat zij (de makers van CoD 3) zich op World at War zouden gaan storten.
CoD 4 ging dan ook knoeperhard over CoD 3 heen en tot op de dag van vandaag heeft niemand grafisch een vettere shooter kunnen neerzetten dan de mannen van Infinity Ward. En dan die multiplayer, die is inmiddels heilig verklaard en wordt soms getypeerd als de Counter-Strike van deze generatie.
Waarom probeerde Treyarch het nog? Waarom wachtte Activision niet eventjes en lieten ze Infinity Ward gewoon dat vijfde deel doen? En waarom weer die Tweede Wereldoorlog? Alle Duitsers waren inmiddels toch wel abgeschossen...



GEEN DEEL 4

In deze super negatieve vibe moest Treyarch z'n werk doen. Iedereen stond klaar om hun game af te serveren. En ik zal eerlijk toegeven dat ik af en toe ook meeging in die teneur. Het gebeurt immers maar één keer in de zoveel jaar dat een game echt een nieuwe standaard neerzet. CoD 4 kwam uit het niets en maakte van de concurrentie, games uit een vorig tijdperk. Traditioneel zie je dan dat developers eerst gaan proberen die standaard te evenaren en delen van de nieuwe gameplay in hun spellen gaan verwerken. Pas daarna kan er weer een nieuwe standaard neergezet worden.
Met andere woorden, er werd iets van Treyarch verwacht dat onmogelijk was.
Bovendien wilde iedereen een tweede CoD 4 en die kreeg je sowieso niet omdat World at War zich tijdens WO II afspeelt, en Japanners en Duitsers vechten totaal anders dan hedendaagse opstandelingen. Andere wapens, andere setting, andere tactieken. Neem de Japanners, die als ware kamikazepiloten op je af komen stormen, of de Duitsers die vooral geloven in de macht van het getal. Hoe meer kanonnenvoer je op hen afstuurde, des te groter de kans dat je won. Dat werkt dus echt anders dan 'modern warfare' waarin je vooral met kleine groepen vijanden te maken hebt die vooral tactisch en vaak op afstand bestreden dienen te worden.

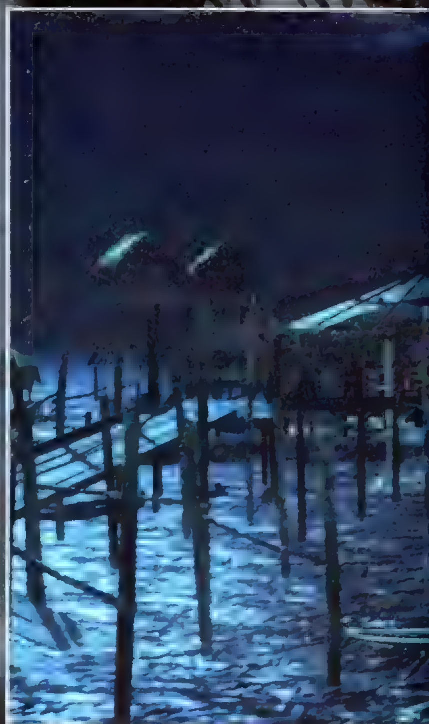
"WORLD AT WAR IS ALS EEN SNELLE WIP MET EEN SUPER LEKKERE CHICK DIE JE AL HEEL LANG WILDE HEBBEN."

BLANCO

Laat ik dus nog één keer duidelijk zijn. Iedereen die hoopte dat World at War op CoD 4 zou lijken of misschien zelfs beter zou worden, komt bedrogen uit. Maar al die mensen die dat als een teleurstelling ervaren, lopen door hun verkeerde verwachtingspatroon wel een van de vetste shooters van 2008 mis.
Ik ben zo blanco mogelijk aan de game begonnen en heb echt genoten van de campaign, en ik moet bekennen dat ik inmiddels ook weer verslaafd ben aan de multiplayer. Mijn FIFA09 skills lijden er zelfs hevig onder!

VERSCHILLENDE DELEN

World at War speelt zich af op twee terreinen. Een deel gaat over de oorlog tegen Japan, en neemt je mee naar een aantal Atollen (eilanden) en laat je in de huid kruipen van de Amerikaanse mariner Miller. In het andere deel speel je de Rus

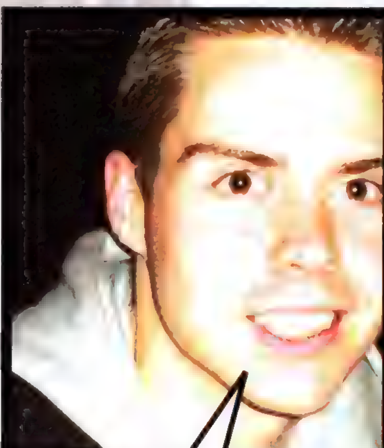


PU LEZERS OVER DE MULTIPLAYER

Een kleine twee weken voor de release van Call of Duty: World at War hield Activision een besloten feestje voor zo'n honderd PU lezers. Dat het een succes was, bleek uit het feit dat de hele middag alle PC's en PS3's in de Game Syndicate te Rotterdam Blaak bezet waren. Buiten dat je de game in multiplayer (PC) en singleplayer (PS3) kon spelen, had je ook nog eens de mogelijkheid om enkele PU redacteuren te trakteren op een paar headshots.
Wij vroegen de meest fanatieke Call of Duty spelers naar hun mening over de multiplayer.



IK VIND HET WEL UITGEBREID. BEST GOEDE GAMEPLAY. ERG RELAXED OM TE SPELEN.
WESSEL



HET IS VET, WANT HET GAAT TERUG NAAR COD 2. DIE KILLCAM BLIJFT EEN LEUKE OPTIE EN HET ZIJN UITDAGENDE MAPS. ALLEEN WEL TE STERKE WAPENS EN LANGE LAADTIJDEN. JE HOUDT HET OOK GEEN HALVE MINUUT VOL.
JORDY



HET IS TE MAKKELIJK. DAAR BLIJF IK BIJ.
MAARTEN



HET IS VET. DE GAMEPLAY IS BETER, MAAR SOMMIGE WAPENS RELOADEN TRAGER. IK BEN ALLEEN GEEN FAN VAN DE TANKS. IK VIND 'T BETER DAN DEEL 4, WANT IK BEN WÈL FAN VAN DE TWEEDE WERELDOORLOG.
ARJAN

Petrenko en maak je de ommekeer mee van de strijd in Europa als de Russen er in slagen de Duitse opmars bij Stalingrad te stoppen en vervolgens naar Berlijn opstomen. De twee delen onderscheiden zich niet alleen qua omgeving maar ook qua gameplay. De oorlog in Azië is een totaal andere dan die in Rusland en Duitsland, en dat ga je merken.
Op Attollen als Okinawa vochten Japanners vooral erg geniepig. Ze zaten in bomen, doken opeens tussen de linies op vanuit gecamoufleerde gaten en zaten onder de grond verscholen in uitgestrekte gangenstelsels. Ook was sterven voor de "goede" zaak voor hen geen enkel probleem, met als gevolg dat ze als idioten op de vijand durfden af te stormen. Je moet daarom voortdurend uit je doppen kijken en elke struik, elke boom, elk blaadje in de prachtig vormgegeven jungle serieus nemen... overal kan een Japanner zitten.



IN EUROPA

De oorlog in Europa komt ons natuurlijk een stuk bekender voor. De Duitsers waren niet zo gek als de Japanners en maakten gebruik van loopgraven en stellingen, zodat je die in de game linie voor linie moet doorbreken.
Ook speelt een groot deel van de Europese campaign zich af in de aan gort geschoten steden Stalingrad en Berlijn, waardoor je echt van huis tot huis moet knokken. En dat is toch wel mijn favoriete battleground. Hoppend van obstakel naar obstakel, sniperen afwisselen met mitrailleurvuur, granaatje hier en daar. Heerlijk.

HOLLYWOOD

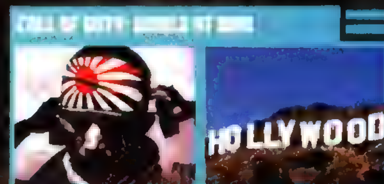
In de basis is World at War niet heel veel anders dan CoD 4. Nog steeds verloopt de gameplay lineair en bepaalt de developer waar je loopt, hoe je loopt en hoe hard je loopt. Dat is voor mij geen enkel probleem. Ik speel immers graag de hoofdrol in een vette Hollywood film. En World at War is die vette Hollywood film. Met een groot aantal epische battles (vooral die in Europa), prachtige graphics en enkele (kiezelharde) scenes die je bij zullen blijven.

VALKUILEN

Helaas is Treyarch ook in een aantal valkuilen getrapt die we wel vaker tegenkomen bij lineaire games maar die CoD 4 wist te vermijden. Lineair in de zin dat je niet van het pad kan afwijken, is namelijk geen probleem, lineair in de zin dat ook de plek waar je staat in extremis bepalend is voor wat er gebeurt, wel.
In meerdere gevechten in zowel Azië als Europa word je bijvoorbeeld geconfronteerd met stellingen van waaruit mitrailleurs of snipers op je vuren. Schiet je die schutters van afstand dood maar blijf je op je plek staan, dan kun je knallen tot je een ons weegt. De gasten blijven (lang) respawnen. Storm je echter naar voren dan triggert die nieuwe positie iets in de game die de snipers niet meer laat respawnen. En soms, als je gewoon keihard langs de vijanden rent, doet de A.I. ineens helemaal niks meer (een duidelijk teken dat Treyarch niet wil dat je dit doet). Hetzelfde geldt voor je teammaten die pas naar voren gaan als je een bepaalde positie in het slagveld inneemt. En dat haalt toch wel wat van de charme en het realisme weg.

KORT MAAR...

Een ander heikel punt is de duur van de singleplayer. Als je goed kan fraggen, ben je er in de Normal mode in zo'n dikke zes uur doorheen. Dat is kort, dat zal ik niet ontkennen. Maar soms kan korte seks ook heel fijn zijn. En World at War is als een snelle wip met een super »




Toch eens kijken of ik zo'n dingetje kan huren voor oudejaarsavond. Weer eens wat anders dan een setje babypijlen + knetter dan wel fluit.



Thuis checkt ie voor 't slapen gaan ook wel drie keer of de voordeur wel op slot zit.

VOERTUIGEN

De multiplayer staat voor het eerst ook het gebruik van voertuigen in bepaalde team based modes toe. Een speler zal zich dan wel moeten opofferen en achter het stuur van de tank plaats moeten nemen, terwijl de tweede speler achter het kanon gaat zitten. Treyarch heeft zelfs een speciale set perks voor de voertuigen in het leven geroepen. Denk overigens niet dat je de man bent in een tank. Er zijn genoeg mogelijkheden om de tank uit te schakelen.

» lekkere chick die je al heel lang wilde hebben. Die zes uur gaan je topvermaak brengen!
Grafisch doet de game echt niet onder voor CoD 4. Dat sommigen hierover wat negatiever zijn, komt vooral omdat je met jungle niet veel anders kan dan… jungle bouwen. En die Japanners zaten nu eenmaal veel onder de grond. Maar steden als Stalingrad en Berlijn zijn echt ongehoord mooi, compleet met epische battles rond de Rijksdag waar overal shit aan de gang is.
En dan de special effects. Hier heeft Treyarch dus wel een stap vooruit gezet. Flares zijn bizar fel, de vlammenwerper spuugt heerlijk vuur, water ziet er uit om op te drinken en de explosies doen gewoon pijn aan je ogen.

MULTIPLAYER

En wat maakt die korte duur uit als je daarnaast nog een briljante co-op hebt waarin je met vier maten de levels nog eens kunt doorploegen (en het Nazi Zombie level unlocken waarin je hordes zombies van je moet afslaan) en een multiplayer die het echte CoD 4 gevoel weer oproept.
Logisch ook, want de multiplayer werkt voor 90% hetzelfde als bij CoD 4. Die tien procent verschil zit hem in de balans. De maps van CoD 4 waren perfect in evenwicht. Goede basissen om te bewaken, goede routes om aan te vallen, de juiste wapenkracht, de juiste perks, de juiste respawnpunten, etc.
World at War haalt dit niveau net niet. De maps zijn iets minder fantasierijk en in veel gevallen ook wat dichter bebouwd zodat bepaalde respawnpunten wel erg dicht op de actie gezet zijn en bepaalde basissen niet goed te verdedigen zijn.
Ook de wapens zijn (nog) niet helemaal in balans. Zo zijn de zware mitrailleurs bijvoorbeeld een stuk accurater dan de geweren.
En dan die honden. Kutbeesten die je niet ziet aankomen en je met één beet kunnen doden. Op zich sloop je die beesten makkelijk, maar ze zijn gewoon vervelend en niet echt bevredigend als killer. Zou me niks verbazen als die ooit worden weggepatcht.
Net zoals al de eerdergenoemde zaken in de komende maanden gepatcht kunnen worden. En dat zal ook wel gebeuren want toen ik speelde, waren er al ruim 250.000 mensen online (zonder lag!!!) en die mensen laat Treyarch echt niet in de steek.

GEHAKT

Vooraf had ik me voorgenomen niet aan CoD 4 te denken en World at War daar niet mee te vergelijken. Dat verwachtingspatroon zou onredelijk zijn.
Ik wilde gewoon een vette shooter spelen en online weer hooked raken. Meer niet. Nou, ik kan je zeggen dat Treyarch het heeft geflikt. Oké, Infinity Ward heeft duidelijk iets meer in huis, maar CoD 4 was dan ook van een onmenselijk niveau.
Treyarch kan trots zijn op wat ze hebben bereikt. Ik was bang WO II-moe te zijn, maar dit is toch echt next-level en maakt rundergehakt van de laatste Brothers in Arms. En online kan deze game de strijd aan met Gears of War 2 en Resistance Fall of Man 2. Wie had dat van te voren gedacht. Nou? ✪



DE VLAMMENWERPER

Iedereen die vooraf hoorde dat de vlammenwerper in de multiplayer zou zitten, dacht dat dit wapen de koning zou worden. Nou, vergeet het maar.
Oké, close up ben je het mannetje met die tank op je rug, maar het maakt je ook zo log als een olifant. Oftewel, leuke gimmick maar je hebt er geen hol aan.



HALEN ALS

- Je inmiddels tien keer level 50 hebt gehaald in CoD 4.
- Je CoD 4 wilt maar dan in een WO II setting.
- Je niks hebt met die spierbonken van Gears, of de open werelden van Far Cry 2.

CONCLUSIE

Hulde voor Treyarch. Zoveel druk en dan gewoon een dikke game afleveren. Ondanks een aantal minpunten gaat dit een van de grootste hits van de komende feestdagen worden. En terecht.


JJ

SCORE 87

Een geoefend gamer speelt de singleplayer in een uur of zes uit, maar dat zijn wel zes hele vette uren. Daarna ben je de rest van het jaar zoet met de co-op en multiplayer.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
PS3 / XBOX 360 / PC
TREYARCH / ACTIVISION
1 SPELER / ONLINE CO-OP 2 – 4 / MULTIPLAYER 1 - 16
OUT NOW
18+




POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

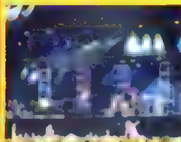

KILLZONE 2

ROCKBAND 2

DE MOUSTACHE MONOTREMES HEBBEN EEN WINNAAR

Nog geen minuut nadat het Rock band 2 schijfje op de redactie arriveerde, renden Wouter, Maarten en Jeroen naar het testhok om daar de boel op stelten te zetten. Tussen de sessies door vonden ze gelukkig nog even de tijd hun ervaringen op papier te zetten.

ROCK BAND 2





HALEN ALS



ALS JEROEN EEN A-AKKOORD AANSLAAT, TREKT IE MET Z'N LINKER MONDHOEK, EN SPRINGT (NIET ZICHTBAAR OP DE FOTO) Z'N GESLACHTSDEEL UIT Z'N BROEK.

ROCK BAND ROCKT

Jongens, we hebben een winnaar. Oké, het is nog niet de perfecte muziekgame (die komt er pas wanneer Red Octane weer met Harmonix gaat samenwerken) maar Rock band 2 wint wat mij betreft de strijd met Guitar Hero World Tour (GHWT) met glans.

Harmonix heeft niet eens super veel veranderd aan het origineel maar zich, terecht, gefocust op de muziek. Rock Band 2 heeft gewoon de vetste tracklist, punt. Daarbij kun je, indien je het origineel in bezit hebt, voor een klein bedrag 55 nummers van Rock Band overzetten naar Rock Band 2. Hierdoor krijg je 139 nummers tot je beschikking om helemaal op los te gaan. Dit in tegenstelling tot GHWT waarop je geen tracks van deel III kunt overzetten, evenmin als nummers die je eerder online gekocht hebt.

Het blijft jammer dat door de concurrentiestrijd tussen de twee muziekgames je niet al je favo nummers in één game zult vinden, maar dat Rock Band 2 rockt valt niet te ontkennen.

"ROCK BAND 2 IS DE VETSTE MUZIEKGAME VAN DIT JAAR!!"

ALLES VOOR HET GEVOEL

Het leuke van zo'n muziekgame waarbij je een (plastic) instrument in je handen hebt, is dat jij als speler het idee krijgt dat je een muzikant bent, in het geval van Rock band 2 een rockster zelfs. Dat wanneer je je ogen dicht doet, je het gevoel hebt dat je echt rockt, dat je goed bent, dat je gitaar speelt voor een volle zaal.

Dit komt het best uit de verf in Rock Band 2. En dat heeft vooral te maken met het feit dat er solo's in zitten, je met de basgitaar in een bassgroove kunt raken en je met de drums lekker freestyle los kunt gaan om de starpower in te zetten.

Rock Band 2 heeft vettere tracks, en tegen de kerst loopt het aanbod voor EA's muziekgame (inclusief downloads) tegen de vijfhonderd nummers.

Een echte verbetering is trouwens dat je het hele gezeik met de bandleader nu kwijt bent. Als je gewoon een solotour begint, kunnen je vrienden je op elk moment bijstaan, zonder dat je een nieuwe tour hoeft te starten.

De hardware van Guitar Hero is overigens wel beter. Het is zwaarder en degelijker, maar de muziek en de beleving van Rock Band 2 is fijner.

De beste combinatie is om Rock Band 2 met Guitar Hero World Tour gitaren te spelen. Dat rockt pas echt.



LACHEN TOEN MAARTEN EVEN LATER VOOROVER VIEL. ZELDEN WERD DE UITDRUKKING 'EEN SLAPPE LUL OP EEN DRUMSTEL' BETER VERBEELD.



SOMS ZOU JE WILLEN DAT DIE RITSSLUITINGEN EEN STUK VERDER OMHOOG KONDEN.

MUZIEK IS DE WINNAAR

Ik was wel zo'n beetje uitgerockt na Guitar Hero World Tour en twee delen Rock Band achter elkaar. Tenminste, dat dacht ik. De laatste rocksessie heeft me echter weer nieuwe energie en enthousiasme gegeven!

Ik dacht dat Rock Band 2 de verliezer van de rockbattle zou worden en World Tour de master, maar ik ben gecorrigeerd; want de grote winnaar in dit verhaal is de muziek, dames en heren! Zoals Jeroen al zei, is de tracklist in Rock Band 2 echt monsterlijk en dit komt vooral omdat Harmonix (in tegenstelling tot GHWT) niet te veel haar best heeft gedaan om er zoveel mogelijk commerciële nummers in te pompen (Eye of the Tiger en een muzikaal minimale Beastie Boys track uitgezonderd).

Als ik even door de vingers zie dat de instrumenten van Rock Band 2 er niet veel beter op zijn geworden, kan ik afsluiten met: Rock Band 2 is de vetste muziekgame van dit jaar!!

CONCLUSIE

JEROEN
WOUTER
MAARTEN

SCORE 88

ROCK BAND 2
XBOX 360 / PS3 / PS2 / Wii
HARMONIX / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



LEFT 4 DEAD

Iedere zichzelf respecterende shooter heeft tegenwoordig een co-op mode. Left 4 Dead mag zelfs de co-opshooter bij uitstek genoemd worden. Samen knallen in een strijd tegen een continue stroom opgefokt rottend vlees. Jan zit nog steeds aan het zuurstof.



De tijd dat een zombie een rottend lijk was dat traag op je afstrompelde om zich gewillig te laten afknallen, is dankzij Left 4 Dead voorgoed voorbij. Toegegeven, als we ontwikkelaar Valve letterlijk quoten dan zijn de vijanden in L4D geen zombies maar Infected. Denk aan die agressieve gasten uit 28 Days Later of aan de vampieren uit 30 Days Of Night... en je hebt een idee hoe agressief en angstaanjagend snel de zombies (oké, Infected) uit L4D zijn.
De eerste keer dat er een zwerm Infected op je afstormt, weet je niet hoe je 't hebt. Je begint overspannen om je heen te knallen, schreeuwt om je moeder en wilt eigenlijk het liefst wegrennen. Maar wegrennen is wel het laatste dat je moet doen...

SAMENWERKEN VERPLICHT

L4D is puur een co-op shooter. Het spel is bedoeld om met vier spelers tegelijk te spelen, in de rol van Survivors. Deze vier mensen (een vastberaden biker, een stoere chick, een kantoorpik en een baardige veteraansoldaat) moeten veilig van safehouse naar safehouse zien te komen.
De verschillende campagnes, die weer bestaan uit kleine missies, leiden je langs allerlei settings, van stedelijk gebied tot landelijke omgevingen.
Steeds opnieuw staan jij en je drie sidekicks oog in oog met een minileger aan Infected, die uit alle hoeken en gaten komen aangerend en zich als hongerige hyena's op jou en je mede survivors storten.



ALS EEN ZONNETJE

In de meeste co-op games is het vooral leuk om samen met anderen te spelen, maar in Left 4 Dead móet je echt samenwerken, anders ben je absoluut de sjaak. Wat als je nu geen vrienden hebt? Geen probleem, je kunt de game offline spelen, dan vervult de computer de rol van de overige drie survivors. Het werkt, het werkt goed zelfs, maar het haalt het toch niet bij de sensatie die je ervaart als je met drie andere spelers van vlees en bloed optrekt.

> "IEDERE SHOOTER LIEFHEBBER ZAL ALS EEN BLOK VALLEN VOOR DIT ZOMBIEFESTIJN-OP-SPEED."

De paniekerige opmerkingen via de headsetjes zijn goud waard en dragen bij aan de chaotische sfeer van de game. En er zijn altijd wel drie spelers op Xbox Live of via de servers van Steam waar je bij aan kunt haken. De verbinding is stabiel, de game is razendsnel en online loopt alles als een zonnetje.
In basis maakt Left 4 Dead gebruik van de "oude" Source engine van Half-Life 2, maar Left 4 Dead ziet er nog steeds prima uit. Natuurlijk zijn er grafisch betere games op de markt, maar de sfeer is met name door de belichting en het fenomenale geluid, gewoon fantastisch!



CO-OP VAN KLASSE

Co-op is hip. Bijna alle grote games van dit najaar hebben wel een vorm van co-op. Mijn top 5 co-op games (na Left 4 Dead dus) luidt als volgt.

1. *Resistance 2:* Een speciale co-op singleplayer campagne met acht man? Een nieuwe mijlpaal! (zie screen)
2. *Gears of War 2:* Speel Horde met vijf man en je bent verkocht.
3. *Call of Duty: World at War.* Met vier man de singleplayer campagne doorlopen is gewoon fantastisch.
4. *Fable II*: Verdeel goud en renown, en ga samen op stap door Albion... het geeft Molyneux' meesterwerk een tweede leven.
5. *Saints Row 2.* Samen chaos veroorzaken in Saints Row 2 is een heerlijk gewelddadig feestje.



POWER UNLIMITED GOLD

JAN KOTST VAN BLIJDSCHAP



FRIS & BLOEDERIG

Zelfs als je het spel honderd keer hebt gespeeld, is het toch elke keer weer anders. Dat komt door de A.I. Director. Dit stukje techniek 'volgt' als het ware jouw acties. Ben je niet heel goed, dan zal de game wat minder Infected op je af sturen, en andersom.
Ook spelen de levels steeds anders, omdat wapens en medkits steeds van plek veranderen. Daarbij komt dat als een van de survivors het loodje legt, je hem of haar zult moeten vinden in een huisje in de map alvorens deze weer mee mag doen. Het uit je hoofd leren van een map heeft dus weinig zin en dat houdt de gameplay fris. Hoewel je krijsende monsters en rondspuitend bloed wellicht niet direct als fris zou betitelen.

BAAS BOVEN BAAS

Alsof de dolle Infected al niet voor genoeg paniek zorgen, zijn er ook nog Boss Infected. Deze speciale vijanden zijn stuk voor stuk vreselijk lastig te verslaan en bezorgden me keer op keer een halve hartverlamming.

De Boss Infected komen in vijf varianten: The Witch, The Boomer, The Smoker, The Hunter en The Tank. Laatstgenoemde is megasterk en smijt als een soort Hulk met brokstukken. De Witch is een jankende vrouw die je niet moet storen anders wordt ze gek en trekt ze je aan stukken. De Smoker heeft een tong van vijf meter waarmee ie je te grazen neemt en de Boomer spuugt kots over je heen waarna de Infected nóg fanatieker op je af zullen komen. De Hunter tot slot is razendsnel en kan overal op en afklimmen.
Je begrijpt dat je deze vijf baddies echt niet alleen wilt tegenkomen.


Toch zijn die zombies een tikkie voorspelbaar. Je wilt niet weten hoe vaak ze een open deur intrappen.

WHO IS THE BOSS?

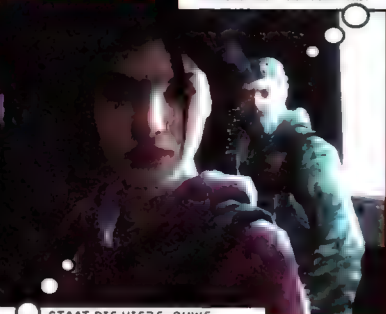
Het unieke aan Left 4 Dead is het gegeven dat je in versus multiplayer de hierboven besproken Infected Bosses zelf kunt spelen! Dit doe je vier tegen vier, te midden van de door de computer aangestuurde Infected horde. Vier spelers als goed bewapende survivors en vier spelers als Boss Infected met hun speciale krachten en de hulp van de altijd hongerige "gewone" Infected. De eerste keer dat je bijvoorbeeld als Boomer over een maat van je heen kotst, waarna de Infected als vliegen op stroop richting deze arme ziel spurten, is waanzinnig!
Zeker als je de verschillende 'vaardigheden' van de Boss Infected goed weet in te zetten, kun je het de vier survivors knap lastig maken.

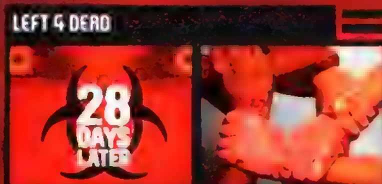
GEEN TEAM FORTRESS 2

Vorig jaar verscheen van hetzelfde Valve de briljante Orange Box met onder andere Team Fortress 2 daarin gehuisvest. De game speelde en oogde fantastisch maar werd niet massaal opgepakt.
Ik spreek bij deze de vurige hoop uit dat Left 4 Dead niet hetzelfde lot ten deel valt. Ik raad iedereen dan ook aan de gratis PC of Xbox 360 demo te checken want ik weet zeker dat iedere shooter liefhebber als een blok voor dit zombiefestijn-op-speed zal vallen!







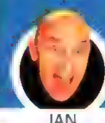


HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

CONCLUSIE

[illegible]


JAN

SCORE 90

Ik heb het hele weekend Left 4 Dead zitten spelen en terwijl ik zit te tikken, beginnen mijn handen alweer te jeuken. De gameplay is simpel maar tegelijkertijd zo goed dat je je maanden zult vermaken, zeker als Valve snel werk maakt van de beloofde downloadable content.

LEFT 4 DEAD
PC / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
1 - 4 SPELERS (CO-OP T/M 4 - MULTIPLAYER T/M 8)
OUT NOW

18+

Wii MUSIC



Assen, december 2008

Beste Shigeru Miyamoto,

Het is alweer een tijdje geleden dat wij elkaar voor het laatst spraken. Volgens mij was het vlak na de lancering van de Wii. Er is nogal wat gebeurd sindsdien. Ik kreeg twee keer een zoontje, bijvoorbeeld. En natuurlijk heb jij ook niet stilgezeten.

Waarschijnlijk is je meeste tijd en energie opgegaan aan Wii Fit en Wii Music. Mooie producten hoor. Wii Fit heeft ook mijn vrouw weer eens fanatiek aan het "gamen" gekregen, en voor mijn zoontje Samuel (van bijna twee) is Wii Music zelfs de eerste game waar hij een beetje aan mee kan doen. Hij speelde de tamboerijn, terwijl Max (11) drumde en ik de melodie van 'Altijd is Kortjakje Ziek' pingelde op de piano. We hebben dat liedje wel drie keer gespeeld! De kids kregen er geen genoeg van. Maar ik wel.

Ja, daar schrik je misschien van, maar ik wil toch eerlijk tegen je zijn. Nee, ik ga niet met de haatschapen van de spelcritici meeblaten om de game af te zeiken. Iedereen met een hart voor games als magisch medium en/of vernieuwingen in het algemeen (en ik beschouw mezelf als zo iemand) zou moeten kunnen waarderen wat je met Wii Music hebt gemaakt.
Een muziekspel dat iedereen meteen kan spelen, zonder angst om af te gaan of iets verkeerd te doen. En dat vervolgens de aandacht vasthoudt door spelers heel langzaam vertrouwd te maken met wat er allemaal mogelijk is, en uit te dagen deze mogelijkheden te benutten. Waardoor je op een gegeven moment echt het gevoel krijgt de instrumenten te beheersen, en je begrip van hoe muziek in elkaar steekt spelenderwijs groeit.
Vanuit die kijkhoek steekt Wii Music fantastisch in elkaar, als een kunstwerk. En daarmee wil ik jou, de kunstenaar, feliciteren.

Maar niet elk kunstwerk is aan mij besteed. Neem de Nachtwacht, ik vind er echt geen reet aan. En in mijn beleving is Wii Music op z'n best een aardig tijdverdrijf. En dat is veel minder dan ik ben gewend te zeggen over een nieuwe Miyamoto.
Dat neem ik jou niet kwalijk, hoor. Ik ben juist trots op je, dat je zoiets hebt gemaakt. Want ik voel mezelf wel eens oud, maar jij bent 56. Dus écht oud.
En natuurlijk wil je niet de rest van je werkende leven alleen maar doen wat de fans denken dat je hen verplicht bent.
Je hebt veel betekend voor interactief entertainment, en het siert je dat je ook op deze leeftijd nog zoekt naar manieren om de grenzen van wat videogames zijn te doorbreken.
Mijn familie is blij met jou.

Maar tegelijk word ik ook een beetje droevig van Wii Music. Want die Jam-modus is niet iets waar ik lang mee zal spelen. Dat komt vooral omdat zelfs de best gelukte muziek nogal debiel klinkt.
De instrumenten klinken niet zoals in het echt, de muziek komt over als digitaal en ingeblikt. Daarbij ontbreekt de vrijheid om écht je eigen muziek te maken, het is alleen maar mogelijk om te variëren en te improviseren op het aanbod van zestig liedjes, waarvan de helft me al niet aanspreekt.
Wat dat betreft verwacht ik veel meer van de Advanced Studio die het in Guitar Hero World Tour mogelijk gaat maken écht eigen nummers te verzinnen.
Dat ik een sequel van Activision verkies boven een nieuwe game van jou, dat is wat me een beetje droevig maakt.
De tijden zijn veranderd. Is dit definitief?

Heb je het nog in je om een geheel nieuw, verhalend spel als Mario, Zelda of Pikmin te maken? En dan bedoel ik niet letterlijk Mario, Zelda of Pikmin (laat die series maar aan je hulppieten over), maar iets werkelijk nieuws.
Ik zou zo graag weer eens reizen door een nieuwe, sprookjesachtige wereld die aan jouw machtig creatieve kunstenaarsbrein is ontsproten.
Even geen Mii-personages, even geen knieval naar de massa maar gewoon lekker ouderwetse Miyamoto-magie met wezens om in je hart te sluiten.
Heb je het nog in je? Ik hoop van wel. Maar als het niet zo is, even goede vrienden natuurlijk. Ik neem je niets kwalijk.
Hopelijk zie ik je binnenkort weer eens, zodat we hierover verder kunnen spreken.

Groetjes,
JURJEN



WELKE Wii-MUZIEKGAME MOET JIJ NU HEBBEN?

DOE DE ULTIEME PU-Wii-MUZIEKTEST!



Omcirkel de antwoorden die het best bij je passen

1. Welk muziektitels spreken je het meest aan?
A – No Sleep Till Brooklyn, Trapped Under Ice, Freak on a Leash
B – Mambo No. 5, Pon de Replay, Tequila
C – Altijd is Kortjakje Ziek, Carmen, The Loco-Motion

2. Welke film vond je het leukst?
A – Gladiator
B – The 40 Year Old Virgin
C - Amadeus

3. Hoe moet muziek volgens jou klinken?
A – Alsof een dozijn straatkatten wordt overreden door een ontspoorde trein
B – Zomers en uitbundig
C – Als ingeblikte liftmuziek

4. Hoe belangrijk is een direct gevoel van begrip en controle in videogames voor je?
A – Heel belangrijk, anders houdt het voor mij snel op
B – Maakt me niets uit, zo lang ik maar lol heb, ik hou namelijk van lol
C – Ik ben een geduldig mens en vind het leuk me dingen spelenderwijs eigen te maken

5. Hoe zou je het liefst sterven?
A – In een kogelregen, terwijl links achter mij een helikopter ontploft
B – Hartaanval, na een wilde nacht in een hangmat op Hawaï
C – Omringd door familie, aan het eind van een lang en warm leven

6. Wat doe je het liefste op een vrije dag?
A – 's Middags met vrienden hangen in de stad, 's avonds de kroeg in
B – Overdag zonnen, 's avonds swingen
C – 's Ochtends krantje lezen, 's middags museumpje pikken, 's avonds vroeg onder de wol

7. Welke game speel je het liefst?
A – Gears of War 2
B – Super Monkey Ball
C – Patience

8. Zelf muziek maken, wel eens van gedroomd?
A – Ja, mijn gitaar ligt nog op zolder
B – Zelf maken? Waarom? Het is toch volop verkrijgbaar?
C – Ik heb al aardig wat eigen nummers geschreven. Wacht, dan haal ik even mijn blokfluit!

9. Stel dat je een dag wordt opgesloten in een middelgrote volière. Door welke vogels word je in zo'n geval het liefst omringd?
A – Kraaien, eksters, reigers
B – Flamingo's, paradijsvogels, papegaaien
C – Uilen, duiven, pinguïns

Het vaakst A: Oké dude, jou hoef ik niets te vertellen. Rock Band 2 is je game. Wel jammer dat je tot de massa behoort, maar het is niet anders.
Het vaakst B: Hallo daar, lekker geil feestbeest! Ik ga voor jou even een ijskoude Mojito maken, haal jij dan Samba di Amigo in huis?
Het vaakst C: Wow, wat doet u met deze PU in uw handen? Leg neer dat ranzige puberblaadje, en haast u naar de winkel om Wii Music te halen!
Een gelijkspel tussen twee letters: Maak zo snel mogelijk een afspraak met je huisarts en laat de buurvrouw verder met rust!
Alle drie letters drie keer: Je vermoedens zijn correct, dit is inderdaad een complot. Koningin Beatrix heeft voor jou de volgende boodschap: "de specht wijst de weg".

"HET SIERT JE DAT JE OOK OP DEZE LEEFTIJD NOG ZOEKT NAAR MANIEREN OM DE GRENZEN VAN WAT VIDEOGAMES ZIJN TE DOORBREKEN."



CONCLUSIE

Wii Music zal de geschiedenis in gaan als een baanbrekend stukje software dat als inspiratiebron diende voor een nieuwe stroming binnen de wereld van de videogames, en verdient alleen daarom al minstens 80 punten. Maar aangezien het niet het soort videogame is waar de gemiddelde PU-lezer graag zijn tijd en geld in steekt, heb ik de score speciaal voor jullie even wat naar onderen bijgesteld. Want het laatste wat ik wil is dat mensen spellen kopen die niet voor hen bedoeld zijn.


JURJEN

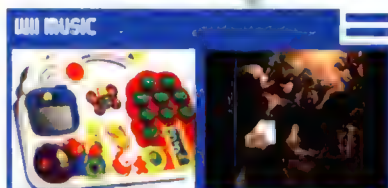
SCORE 60

De meeste PU-lezers zullen na een uurtje pielen wel klaar zijn, maar weet het concept jou wel te pakken, dan kun je zeker tientallen uren blijven oefenen en creëren.

Wii MUSIC
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+









MORTAL KOMBAT

Wouter heeft zich herenigd met zijn Mortal Kombat matties uit vervlogen tijden. En tot zijn grote vreugde hebben Sub-Zero en consorten nieuwe vriendjes gemaakt uit het DC universum, waar zij leuke spelletjes mee kunnen doen zoals 'kop de kogel' en 'ruk de ruggengraat'. Dat moet wel dolletjes worden!



Ik heb even met de gedachte gespeeld om MK vs. DCU gewoon een 100 te geven. Zeg maar als thumbs up naar de aloude PU en naar leunstoelninja Kees de Koning. Uit nostalgische overwegingen, weet je wel. Per slot van rekening biedt de game een aanzienlijke hoeveelheid fun en heeft Midway de boel redelijk old school proberen te laten. Maar goed, omdat we het maximale quotum van drie 100's in een jaar al bereikt hebben, zal ik deze game toch een wat meer realistische score moeten geven.

OUD BROOD

Ik begon met de Story mode die je zowel met MK als DC knakkers kan spelen en ging als eerste voor de Mortal Kombat kant. Na een behoorlijk hersenverlammend filmpje toverde ik al snel de fireballs en bicycle kicks op soepele wijze uit Liu Kang z'n voetjes en handjes. Ja, je hoeft wederom geen raketwetenschapper te zijn om een beetje te kunnen vechten in MK vs. DCU, zelfs als je die totaal verrukte vierpuntsdruktoets van de 360-controller (zie kader) gebruikt. Het is gewoon weer een kwestie van slaan, schoppen, blocken, combo's maken en regelmatig een van de ongeveer zes special moves per character eruit knallen. Een debiel kan de was doen.

INTIEM ONDERONSJE

Maar er zijn ook dingen aan de uit de bronstijd stammende basics van de gameplay toegevoegd. Zo heb je Klose Kombat (trek je tegenstander met een druk op RB/R1 naar je toe en knok up close and personal verder) en Freefall Kombat (val van een platform en stoei in de lucht verder, degene die uiteindelijk onderaan belandt, is de Sjaak en krijgt alle schade op z'n flikker). Beide nieuwigheidjes zijn eigenlijk niet veel meer dan gokspelletjes waarbij je geen kont aan je skills hebt. Je moet namelijk zorgen dat je tegelijkertijd dezelfde knop als je tegenstander indrukt, om zo zijn move te blocken. En inderdaad, je kunt van tevoren nooit weten wat je gaat indrukken, dus moet je gewoon lukraak rammen en hopen dat je mazzel hebt. Weliswaar brengen Klose Kombat en Freefall wat afwisseling en (een tikkeltje) spektakel met zich mee, maar ik kan ze moeilijk geslaagd noemen. Eigenlijk ongeveer net zo geslaagd als de wapens waarmee je in MK: Armageddon los kon gaan. Leuk geprobeerd, maar geen sigaar...

> "MK VS. DCU MAG NOG NIET EENS DE KLEINE TEEN VAN EEN SOULCALIBUR IV OF STREET FIGHTER IV KIETELEN."

BOOS

Dan is er nog Rage (het woord zegt het al; je wordt er pissig van) een onderdeel waarin het metertje gevuld wordt als je veel klappen incasseert. Een vechter in Rage mode mept harder en is onkwetsbaar, dus is het aan de ander om te vluchten, uit de buurt te gaan, de fuck op te rotten.

Het makkelijkste is om dan gewoon de andere kant op te springen om zoveel mogelijk klappen te ontwijken en dat maakt de gevechten er realistischer noch toffer op. Deed me een beetje denken aan het gebunnyhop in de multiplayer van de gemiddelde PC-shooter. Een toevoeging die ongeveer net zo tof is als de RUN-knop waar men in MK III mee aan kwam zetten. Niet echt dus...

RAM DE SCHEDEL

Een fighter draait natuurlijk niet om sterke dialogen en onverwachte plottwists, maar om schedelgeram! Dus ging ik na het uitspelen van de Story modes vol goede moed de Arcade in. Hier liep de moeilijkheidsgraad na een paar gevechten verdomd rap omhoog en dat is prima, ware het niet dat doodgaan een wachttijd van soms wel een



Sprekend mijn vrouw als ik weer eens een donker t-shirt bij de witte was heb gedaan.

DE VIERPUNTSFUCKTOETS!

Steven lacht me uit omdat ik SoulCalibur IV met de analoge knuppel speel. Fair enough, maar toch vind ik dat die game best te spelen is met de pook. Dat moet je bij MK vs DCU echter niet proberen, want een Get over Here of een Superman (A YE BUBBA LAY!!) is er niet uit te persen. En dan kom je er opeens achter hoe KUT die d-pad van de 360-controller is. Ik werd helemaal leip van het per ongeluk springen terwijl je gewoon naar voren wilt lopen. Als je dus de keuze hebt, koop dan de PS3-versie van MK vs. DCU.

VERHAAL M'N AARS

Oké, het is best leuk dat je de Story mode vanuit twee perspectieven kunt volgen, ware het niet dat de benaming 'Story' nogal een overstatement is.
Het komt erop neer dat evil MK-dude Shao Kahn en DC-schurk Dark seid op haast Dragonball-achtige wijze met elkaar 'vermengd' zijn, waardoor ook de beide universa elkaar beginnen te overlappen. Verwarring alom, maar vooral bij degene die het verhaal probeert te volgen.
De filmpjes zijn op z'n zachtst gezegd pauperlam, waarbij vooral het feit dat de characters de hele tijd in zichzelf lopen te blaten bizar is.

VS. DC UNIVERSE





WOUTER GEEFT GEEN 100





minuut tot gevolg heeft! Je wordt verslagen, krijgt een laadbalk voor je smoel, mag een character kiezen (ik wil geen andere!!!) en krijgt vervolgens weer een loading scherm van soms wel een halve minuut te slikken! Weg adrenaline, foetsie je plan om ff snel een potje hersendood te leunstoelninja'en.

HEROES

Waar ik wel blij van werd zijn de DC-helden en -schurken. Vooral Captain Marvel en Superman zijn toffe gasten die een aantal prima moves in da pocket hebben. Helaas is de balans tussen de mennekes niet altijd even goed gedaan, maar je kunt natuurlijk altijd characters verbieden als je met vrienden speelt. Zo denk ik dat bepaalde mensen zich wel eens aan The Flash (vergelijkbaar met Kabal) kunnen gaan ergeren, wat uiteindelijk in sommige huishoudens wel tot een verbod zou kunnen leiden.
Al met al een leuk, fris stel dat de totale, stoffige oudheid van de MK-characters een beetje compenseert. Je moet dan natuurlijk wel van mafkezen in leggings houden...

KIETELEN

MK vs. DCU mag nog niet eens de kleine teen van een SoulCalibur IV of Street Fighter IV kietelen, zowel qua graphics als in de diepte van de gevechten.
Dat betekent echter niet dat je je niet kan vermaken met de nieuwe MK. Het is in ieder geval een van de weinige knoktitels waarin ook je strontlazerus en totaal wappie nog wel een paar speciale moves uit de mouw kan schudden.

HALEN ALS

- Je Virtua Fighter hogere wiskunde vindt.
- Je niet spontaan je nagels begint uit te trekken als je geconfronteerd wordt met een laadscherm van langer dan een halve minuut.
- Je altijd al Superman's arrogante bek kapot hebt willen beuken.



FATAAL MAAR SOFT

De helden in MK vs DCU hebben geen dodelijke Heroic Brutalities als finishing moves, maar de schurken en MK-lui hebben nog wel gewoon fatalities. Natuurlijk heb ik gepoogd er eentje op goed geluk uit te knallen door zo snel mogelijk over de controller te ratelen, maar helaas... De fatalities die ik op YouTube checkte waren echter nogal lame. Zo zagen we ze vijftien jaar geleden ook al, maar dan wat pixeliger.



CONCLUSIE

MK vs. DCU had een heerlijk, uiterst simpel knokspelletje kunnen zijn, ware het niet dat de gameplaytoevoegingen niets toevoegen en de slopende laadschermen de snelheid uit de game halen. Maar tot mijn eigen verbazing heb ik me er best mee vermaakt.



WOUTER

SCORE 65

Beide Story modes kosten je zo'n twee uur per stuk. Speel je voor elk character de Arcade uit dan ben je zo'n twaalf uur verder en als je dan nog meer wil, kun je de soepel werkende multiplayer checken.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE
PS3 / XBOX 360
MIDWAY / ATARI
2 SPELERS
OUT NOW
16+



SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Het is weer winter. En wat gebeurt er 's winters? Dan ontwaken de snowboard games weer uit hun zomerslaap. Tenminste, dat was zo de traditie. Dit jaar liggen er behalve Shaun White Snowboarding echter helemaal geen snowboard titels in de schappen. Steven legt uit waarom dat geen ramp is.

STEVEN OPENT HET WINTERSEIZOEN

Wat is er gebeurd met 1080, SSX en Amped? Ik denk dat het meneer White geen ene reet kan schelen, want hij maakt mooi gebruik van deze leegte door met zijn eigen snowboard game op te proppen te komen, uiteraard met hulp van het geweldige team van Ubisoft Montreal.

DRIE IN ÉÉN

Shaun White Snowboarding is misschien wel het best te omschrijven als een mix van de drie eerder genoemde franchises, en brengt in mijn ogen het beste wat deze series te bieden hebben, samen.
Zo heb je de strakke presentatie en vrijheid op een berg zoals we die gewend zijn van de SSX games, gecombineerd met de serieuze stijl en aanpak van Amped en 1080. En met serieuze stijl en aanpak doel ik op de aankleding van de personages en de realistische moves van Amped, en het gevoel dat alleen afdalen en cliff jumps maken al vermakelijk is zoals we dat van 1080 kennen.
Kortom, Shaun White Snowboarding is een game met realistische moves, stoere muziek, boards en kleding van bestaande merken, en veel vrijheid op de berg.



"EEN SNOWBOARD GAME VOOR EN DOOR SNOWBOARDERS."

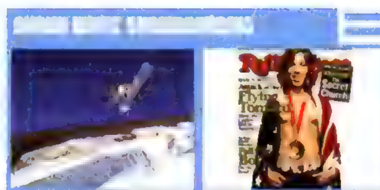
DE SHIT

Maar waarom zou iemand Shaun White Snowboarding dan niet tof vinden? Tja, dat kan ik me ook niet zo goed voorstellen. Toch heb ik om me heen genoeg mensen ongeïnteresseerd horen praten over de game, en ook online zag ik hier en daar wat negatieve recensies staan. Het enige dat ik me kan voorstellen is dat deze mensen nog nooit zelf op een plank in de poeder hebben gestaan, dat kan niet anders. Iedereen die ik ken die zelf graag van een besneeuwde berg af dendert, vindt Shaun White Snowboarding de shit. De logische conclusie is dan ook dat dit een snowboard game is voor en door snowboarders. Niet zo verwonderlijk als je bedenkt dat Shaun White en een team dat zelf in de sneeuw woont aan dit project hebben gewerkt. Bij Ubisoft Montreal werken namelijk ook veel snowboarders, en de hand van deze liefhebbers is overduidelijk aanwezig.
Ik heb dan ook geen boodschap aan gezeik dat je niet zus en zo kan. Je kunt snowboarden, en daar gaat het nou precies om.
Je kunt stoere sprongen en board slides maken, waarbij je, naar gelang jouw besturingsinstellingen, met behulp van de schouderknoppen en rechteranaloge knuppel jibs, draaien en grabs kunt uitvoeren. En in tegenstelling tot Amped is de besturing in Shaun White Snowboard veel vergeeflijker.

GELIKT

Het snowboard genre wordt niet vernieuwd zoals Skate het skateboard genre vernieuwde, maar Shaun White speelt wel gewoon als een trein.
De graphics zijn ook aangenaam en de animaties zien er vloeiend uit. Natuurlijk kun je een activiteit als snowboarden niet tot game omtoveren zonder een beetje vreemde verspringingen hier en daar als je op een bepaalde manier landt of tegen iets aan knalt, maar over het algemeen ziet alles er gelikt uit.


(door: **Duncmaster**)
Shaun houdt wel van een lekkere glijpartij.



DE LIFT UIT

Je kunt vrij op een berg boarden en naar eigen voorkeur missies aannemen, waaronder het winnen van online multiplayer matches. Je kunt gebruik maken van helikopters en allerlei liftjes. Je kunt zelfs als je een mooi stukje poeder ziet liggen, uit je liftje springen.





HALEN ALS

- Je in het echt ook graag op een snowboard staat.
- Je nooit snowboardt maar het wel graag zou willen.
- Je deze winter absoluut een nieuwe snowboard game wilt spelen.



(door: **Seveneleven**)

CONCLUSIE

Ik ga mezelf voor deze conclusie gewoon even herhalen. Shaun White Snowboarding is een game voor en door snowboarders, die voor mij persoonlijk het beste van de andere grote snowboard series samen brengt.


STEVEN

SCORE **81**

Ik begon zelf pas na vele uren boarden aan de missies omdat het afdalen en spelen op de berg al zo vermakelijk is. Deze leuke gameplay zorgt samen met multiplayer matches voor vele uren snowboard fun.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING
XBOX 360 / PS3 / PS2 / PSP / DS / Wii
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
1 SPELER EN ONLINE
OUT NOW
3+

BANJO-KAZOOIE BOUTJES EN MOERTJES

Toen Jeroen nog op z'n N64 speelde, bracht hij heel wat tijd door in de wereld van Banjo - Kazooie. Hij was dan ook bere-enthousiast toen er een nieuwe Banjo werd aangekondigd voor de 360. Helaas verdween z'n enthousiasme al snel als sneeuw voor de zon.

Als Banjo-Kazooie Nuts and Bolts (in Nederland vertaald met Boutjes en Moertjes) begint, zien we een ietwat dikker geworden Banjo bezig een pizza weg te werken, terwijl Kazooie, nog steeds zittend in de rugzak van de beer, wat 2D platformspelletjes speelt op de 360.
Ineens wordt de rust verstoord door gerommel vanuit de ingestorte grot waarin Gruntilda zit opgesloten na verslagen te zijn in het tweede avontuur van de beer en de vogel. Het blijkt dat de schedel van Gruntilda onder de stenen vandaan is gekropen om het leven van het tweetal weer eens zuur te maken.

> "SCHANDALIG DAT DIT ILLUSTERE DUO WORDT VERKRACHT IN EEN GEFORCEERDE POGING DE DOELGROEP TE VERBREDEN."

DE L.O.G.

Wanneer Banjo en Kazooie besluiten om op onderzoek uit te gaan, krijg je als speler de controle over de vadsige beer en merk je dat de ooit zo energieke Banjo niet meer de held van weleer is. Terwijl jij graag verder wilt, besluit Banjo om na elke vier passen even stil te staan om uit te puffen van zijn inspanning. Het is tekenend voor de aan lager wal geraakte held.
Na wat gepuf en gesteun komt het duo de rondhuppende schedel van Gruntilda tegen die nog wel een keer wil zien wie nu eigenlijk de sterkste is, maar net op het moment dat ze elkaar in de haren willen vliegen, wordt het spel onderbroken en verschijnt er een nieuw figuur.
Het is de Lord of Games (met een PONG hoofd) die mededeelt dat er een nieuw avontuur ophanden is. Tijd voor een collectathon, zo besluit de Lord of Games (L.O.G.) en dus dien je zoveel mogelijk icoontjes te verzamelen.


Dit voertuig scoorde zeer goed bij de botsproeven. In ieder geval bij de vaste bezoekers van de dark room van De Bruine Snor.





Dat duurt ongeveer zo'n tien seconden waarna de L.O.G. opmerkt dat dit niet werkt en gamers alleen maar geïnteresseerd zijn in dingen kapot schieten.
De L.O.G. legt zich hier echter niet bij neer, en zal wel even "iets originelers bedenken om de hedendaagse gamer te boeien". En vanaf dit moment gaat het dus faliekant mis met deze game.

VERBREDING

Natuurlijk begrijp ik dat Rare zoveel mogelijk mensen aan wil spreken met hun games en dat dat wellicht niet lukt met een platformer in de stijl van Banjo-Kazooie. Maar om nu een soort van IKEA GTA in elkaar te flansen? Ik weet het niet hoor.
In het spel is het namelijk de bedoeling dat je met Banjo en Kazooie vanuit een hubwereld naar diverse subwerelden reist om daar puzzelstukjes te verzamelen door opdrachten aan te nemen van diverse personages.
Die puzzelstukjes gaan vervolgens in een grote pot waarmee je uiteindelijk de deur kunt openen die je terug leidt naar Spiral Mountain.
Die opdrachten zijn allemaal voertuig georiënteerd, wat inhoudt dat je óf moet racen óf iets moet ophalen of wegbrengen, een beetje als de Grand Theft Auto opdrachten, alleen dan zonder bloedvergieten en hoertjes maar met armetierige physics die ertoe leiden dat je soms met je voertuig onbedoeld blijft hangen achter objecten of aan



JEROEN BOUWT GEEN BAND OP MET BANJO

IK HEB 'T WEL EEN BEETJE GEHAD MET DIE VOGEL IN M'N RUGZAK. WAAROM MAAKT DAT BEEST NIET GEWOON VAN WAT TAKJES EEN HUISSIE IN EEN BOOM. VERWEND NEST!

de kant wordt gereden door tegenstrevers tijdens de wegwedstrijden.

SAAI

Wat wel erg tof is, is dat je zelf allerlei wagens, vliegtuigen en boten in elkaar kunt sleutelen. Dus haal je een bepaalde race niet, dan gooi je wat extra PK's in de wagen, of je fabriceert iets waardoor het behalen van een opdracht gemakkelijker wordt. Een grote vliegende mand bijvoorbeeld waarin je een zooitje kokosnoten kunt vervoeren.
Maar hoe leuk het is om zelf voertuigen in elkaar te sleutelen, zo eentonig zijn de opdrachten die je krijgt voorgeschoteld.
Jammer is ook dat je de creaties die je hebt gemaakt alleen kunt inzetten in de subwerelden en niet in de hubwereld. Oké, ik snap dat je anders te snel en te gemakkelijk alle geheimen uit die wereld zou kunnen plukken en Rare wil liever dat je die wereld gaandeweg je avontuur vrijspeelt. Dat is op zich niet erg, maar maak alle opdrachten in de subwerelden dan ook leuk om te voltooien! Want zoals het nu in elkaar steekt, is er geen flikker aan. De opdrachten zijn saai en te makkelijk, en daarbij komt dat door de krakkemikkige physics het besturen van je wagens, boten, vliegtuigen of helikopters af en toe een frustrerende aangelegenheid wordt.

VERKRACHT

Ik begrijp best dat Rare zijn doelgroep wil verbreden maar dit lijkt me toch niet de juiste manier. Toegegeven, het concept is origineel, daarvoor een dikke pluim; maar dan moet je het niet volmieteren met inspiratieloze spelelementen! Je geeft de speler de mogelijkheid om toffe voertuigen in elkaar te sleutelen om er vervolgens vrijwel niets mee te kunnen in de spelwereld. Als fan van Banjo-Kazooie vind ik het overigens schandalig dat uitgerekend dit illustere duo wordt verkracht in deze geforceerde poging de doelgroep te verbreden, maar dat is meer iets persoonlijks.





HALEN ALS

- Je een kick krijgt van het spelen van inspiratieloze troep
- Je een verstokte Rare fan bent.
- Je een dikke zestig euro door de plee wilt spoelen.

BANJO-KAZOOIE



XBOX LIVE ARCADE

De game wordt regelmatig onderbroken door laadschermpjes die worden voorzien van handige speltips.
Er zat echter ook een tip tussen die mijn haren recht overeind deed staan. Hij luidt ongeveer als volgt: 'mocht je deze om voertuigen handelende game helemaal niets vinden, dan raden we je aan om Banjo-Kazooie remake op Xbox Live Arcade aan te schaffen'.
Daar heb je wat aan, als je net een dikke zestig Euro hebt uitgegeven aan deze game. Daarom gratis deze alternatieve tip: download Banjo-Kazooie van Xbox Live Arcade; je zult er ongetwijfeld veel meer plezier aan beleven dan aan dit IKEA avontuur.

CONCLUSIE

Het is werkelijk fantastisch om zelf voertuigen in elkaar te sleutelen. Het is alleen zo jammer dat de rest van de game ongelooflijk saai en leeg is.



JEROEN

SCORE 65

Ik had het na een uurtje of zes helemaal gehad met al die stomme opdrachten.

BANJO-KAZOOIE BOUTJES EN MOERTJES
XBOX 360
RARE / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

3+



LOTRO: MINES O

Je zou bijna denken dat het gekkenwerk is om in het kielzog van Wrath of the Lich King een expansion uit te brengen voor welke andere MMO dan ook. Toch is Turbine kennelijk niet geïntimideerd en voorzien zij hun Middle-Earth van de nodige nieuwe content, in de vorm van Mines of Moria. Steven verliet zijn geliefde Northrend voor een bezoek aan Tolkien's magische wereld.



Ik zal heel eerlijk zijn. Ik vind het momenteel wel een beetje lastig om deze review te schrijven. Mijn fonkelnieuwe Death Knight is level 80 en staat naar me te lonken. Dus om te zeggen dat ik tot aan mijn oksels in de content van Wrath of the Lich King zit is een understatement. Het is een beetje alsof ik op date moet met een gezellige dame, terwijl ik net smoorverliefd ben geworden op iemand anders.
Maar daarbij moet ik gelijk wel zeggen dat ik evengoed veel plezier heb beleefd aan deze date, en het was zeker geen een of andere stoffige bibliothecaresse. Mijn "dame" zag er erg goed uit, en je kon er ook nog eens diepgaande gesprekken mee voeren.
Oké, tot zover het gebazel over dates, terug richting games.



EIGEN PLEKJE

Natuurlijk biedt de ijzersterke Lord of the Rings licentie de nodige steun, maar evengoed heeft Turbine een knappe prestatie neergezet met hun online interpretatie van Middle-Earth.
En gezien de vele slachtoffers die zijn verpletterd onder het gigantische gewicht van World of Warcraft vind ik het mooi om te zien dat LotRO z'n eigen plekje in het MMO wereldje heeft veroverd.
LotRO heeft een hechte community achter zich weten te scharen die ongetwijfeld totdat Mordor is bereikt in Middle-Earth zal blijven wonen. Deze trouw wordt nu beloond, na een aantal gratis content patches, met een dikke lading nieuwtjes in de vorm van Mines of Moria.

> "DE PVE ERVARING DIE DE GAME BIEDT, IS GEWELDIG."

VOOR AVONTURIERS

Er is een goede reden dat LotRO is geslaagd daar waar andere MMO's jammerlijk ten onder zijn gegaan. De kracht van deze game, en ook de expansion, is zonder enige twijfel de sterke Player versus Environment ervaring, en gezien de licentie is dat ook precies wat ik verwacht van een online variant van Lord of the Rings. Alles draait om de mogelijkheid zelf de magische wereld van Tolkien te ervaren. Mines of Moria is dan ook echt een game voor avonturiers die de tijd nemen voor het spelen, en genieten van de ervaring een personage te levelen.
Ik heb zelf ook rap tempo gezet achter het levelen van mijn Death Knight in WoW, dus ik snap de speed-leveling sport wel. Maar Mines of Moria, en LotRO in het algemeen, moet het vooral hebben van de rijke ervaring in Middle-Earth aanwezig te zijn.
Spelers die zo snel mogelijk naar het maximale level racen om vervolgens met de end-game content in de

REROLLEN?

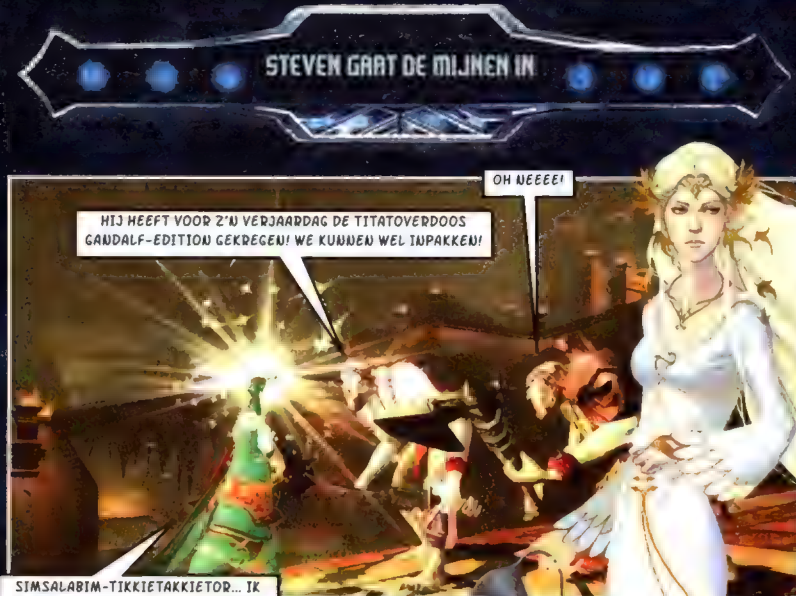
Naast het gloednieuwe gebied en de uitgebreide mogelijkheden om items te craften, zijn de twee nieuwe klassen natuurlijk de belangrijkste vernieuwing. Maar nieuwe klassen roepen wel altijd een belangrijke vraag op. Laat je jouw oude, geliefde personage waarmee je de lange weg naar level 50 hebt bewandeld, voor wat het is en begin je weer opnieuw? Het zogeheten rerollen.
De reden om dit te doen zijn de Warden (linksonder) en de Runekeeper (rechts). De Warden kan de rol van zowel tank als damage dealer vervullen en werkt met een interessant combosysteem, waarmee je stapsgewijs nieuwe technieken opent.
De Runekeeper is de eerste echte magische klasse en kan zowel schade aanrichten als healen.
Beide klassen zijn erg leuk om te spelen, en ondanks dat Moria natuurlijk een grote aantrekkingskracht heeft op alle level 50 spelers, kan ik iedereen aanraden de nieuwe klassen te proberen.



F MORIA

STEVEN GAAT DE MIJNEN IN





weer te gaan, zullen dus veel minder genieten dan de speler die daadwerkelijk de tijd neemt om quest teksten te lezen en met alle NPC's te praten. De reusachtige ondergrondse omgevingen en de magische thuishaven van de elf Galadriel zijn schitterend in beeld gebracht en zullen het hart van iedere echte role player sneller doen kloppen.

SFEERVOL

Ik heb in de preview al proberen uit te leggen hoe divers de ondergrondse omgevingen zijn, maar het is dan ook belangrijk om duidelijk te maken dat je niet de hele tijd door dezelfde uitgehouwen dwergsteden dwaalt. Er zitten genoeg indrukwekkende en sfeervolle omgevingen in Mines of Moria; van grote meren en drassige bossen tot vurige lavapoelen en duistere onheilspellende gangen.

Persoonlijk hou ik juist van duistere en depressieve omgevingen, en wandel ik liever door dit soort onheilspellende werelden dan door vrolijke, frisse, groene weiden. En iedereen staat in ieder geval de welbekende schok te wachten als je na vele levels in Moria te hebben gerommeld, belicht door kristallen of door weerkaatst zonlicht, weer bovengronds uitkomt bij Lothlorien.

GOEDE TIJD

Het blijft feitelijk onmogelijk voor mij om twee MMO's tegelijk te spelen, zonder dat het een ondergeschoven kindje wordt. En het is de afwezigheid van een strijd tussen twee facties, en de PvP gameplay die daarmee gepaard gaat, die ik persoonlijk erg mis in LotRO. Maar de tijd die ik met Mines of Moria heb doorgebracht, is goed bevallen, en de PvE ervaring die de game biedt, is geweldig.

Middle-Earth is een bijzondere wereld, en de manier waarop Turbine de wonderlijke locaties neergezet is knap. Dat ik momenteel mijn Death Knight verkies boven alles is deze LotRO expansion dus allerminst aan te rekenen.





HALEN ALS

- Je al geruime tijd een inwoner bent van Middle-Earth.
- Je een echte PvE speler bent, en WoW gek genoeg niet aan jou is besteed.
- Je kippenvel krijgt als je leest hoe Gandalf de Balrog trotseert.

TOEKOMSTIGE EXPANSIONS

Turbine heeft al laten weten LotRO volledig te blijven ondersteunen en zeker nog niet klaar te zijn met het uitbrengen van uitbreidingen. De map van Middle-Earth is natuurlijk ook verre van compleet en het ontbreekt de licentie niet aan bekende locaties om nog te verkennen. Als het aan Turbine ligt zullen spelers uiteindelijk in Mordor belanden. Dat dit een vooruitzicht is waar veel Tolkien fans een harde plasser van krijgen, moge duidelijk zijn.

CONCLUSIE

Mines of Moria kan ik iedereen die niet gegrepen is door het WoW virus, en vooral op zoek is naar PvE ervaringen, van harte aanraden. Turbine heeft wederom vakwerk afgeleverd.

STEVEN

SCORE 90

Mines of Moria biedt niet alleen nieuwe content aan om van level 50 naar 60 te reizen, de nieuwe klassen zijn ook een goede reden om weer opnieuw te beginnen. Geen tekort aan speeluren dus.

LOTRO: MINES OF MORIA
PC
TURBINE / CODEMASTERS
1 SPELER / ONLINE
OUT NOW
12+



WAT BRACHT 2008 ONS EN WAT

Nog een paar dagen en 2008 zit er weer op. Hoogste tijd dus om eens rustig terug te blikken op het afgelopen jaar. Een bewogen jaar dat een keiharde console-oorlog liet zien waarin Nintendo voorlopig de afgetekende winnaar is. Een jaar dat de casual gamer opeens tot troeteldier van de industrie bombardeerde. Een jaar waarin de Xbox 360 flink goedkoper werd terwijl de PlayStation 3 op de kop af nul eurocent in prijs daalde. Een jaar waarin de nu al legendarische Gameplay ophield te bestaan en de E3 niet veel groter was dan het toilettenblok in een gemiddelde discotheek. Een jaar waarin EA opeens voorbijgestreefd werd door de combinatie Activision-Vivendi. Een jaar waarin de gewone pers nog steeds bleef zeuren over de link tussen games en geweld. Maar ook een jaar waarin de industrie voor de onmogelijke taak stond het topjaar van 2007 op z'n minst te evenaren. Onmogelijk, want zo vet, dat maak je maar één keer in een decennium mee, toch?

MAARTEN



WAS 2008 BETER DAN 2007?

Veel beter! Veel meer games, veel meer diversiteit in genres en veel meer voor de PS3! Natuurlijk moeten we vorig jaar niet vergeten met Halo 3, Call of Duty 4, The Burning Crusade, Skate... Maar nu is het té erg! Ik heb nu echt voor het eerst zwaar tijdgebrek om alle vette games te spelen die tegen het einde van het jaar allemaal uitkomen.
Weet je, ik denk dat 2007 en 2008 allebei topjaren waren. 2009 kan daar nooit aan tippen. Dat zeg ik je nu al.

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR

1. The Wrath of the Lich King
2. FIFA 09
3. Fallout 3
4. LittleBigPlanet
5. BioShock - PS3
6. Far Cry 2
7. GTA IV
8. Midnight Club Los Angeles
9. Gears of War 2
10. Mirror's Edge



TOP 3 ONLINE

1. World of Warcraft
2. Call of Duty 4
3. Halo 3

TOP 3 CONSOLE VAN 2008

1. Mac (WoW, jeweettoch!)
2. PS3
3. Xbox 360



FLOP 5

1. Spore
2. Brothers in Arms: Hell's Highway
3. Haze
4. Alone in the Dark
5. PES 2009

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?

Ed Boon, Midway. Die Mortal Kombat shit begint echt te kut te worden.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009

1. FIFA 10
2. Street Fighter IV
3. Bayonetta

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?

Dat Sony de PS4 aankondigt waar geen optische drive meer in gaat komen.

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?

Ja, maar niet voor ons. Wel voor de pappa's en mamma's.

GAAT 2009 ONS BRENGEN?

PU REDACTIE DOMOELT

STEVEN



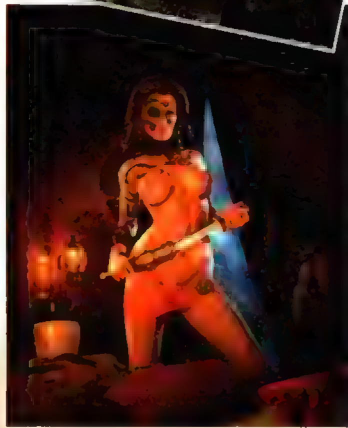
WAS 2008 BETER DAN 2007?
Poeh, dat vind ik lastig om te zeggen. Ik weet namelijk nog goed dat ik vorig jaar met hetzelfde gevoel de winter in ging. Een gevoel bedolven te worden onder dikke vette toptitels. Maar als ik de balans opmaak, denk ik toch dat 2008 inderdaad een memorabel jaar is geweest voor ons gamers. Niet zo heel verwonderlijk als je bedenkt dat de drie huidige consoles inmiddels de nodige jaren hebben gehad om te rijpen. Ik denk dat als een systeem zo halverwege zijn levenscyclus is, de molen pas echt lekker gaat malen. Natuurlijk zijn er altijd rustige momenten in een jaar wat betreft releases, maar over het algemeen hebben we een redelijk continue stroom aan titels gehad. Dus was 2008 een beter game jaar dan 2007? Ik stem ja.

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR
1. Wrath of the Lich King
2. Fallout 3
3. Soul Calibur IV
4. LittleBigPlanet
5. Ninja Gaiden 2
6. Dead Space
7. Fable II
8. Devil May Cry 4
9. Mirror's Edge
10. Warhammer Online



TOP 3 ONLINE
1. The Burning Crusade
2. Soul Calibur IV
3. Warhammer Online

TOP 3 CONSOLE VAN 2008
PC
PC
PC



FLOP 5
1. Age of Conan
2. Haze
Euh... verder kom ik niet

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?
Na de mislukking van Age of Conan, door een gehaaste release en gebrek aan content, zag de man achter het stuur, Gaute Godager (die ik in Oslo op het launch event nog heb gesproken), het niet meer zitten en pakte zijn biezen. Dat is dus al geregeld.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009
1. Street Fighter IV
2. Dragon Age: Origins
3. Final Fantasy XIII

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?
Ik denk dat Microsoft ergens in 2009 wel iets laat vallen over een nieuwe console. We zijn inmiddels drie jaar op weg en meestal gaat een console zo'n vijf jaar mee voordat ie plaats moet maken voor de opvolger.

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?
Heeft iedere huisvrouw inmiddels niet een Wii? Inderdaad. Dus het wordt nu toch echt de hoogste tijd dat er weer aan de hardcore gamer wordt gedacht! Wat krijgen wij volgend jaar? Ik denk wel dat Nintendo moet oppassen niet in de categorie 'vlees noch vis' terecht te komen.

JEROEN



WAS 2008 BETER DAN 2007?
Als ik puur kijk naar wat ik nu speel, zeg ik volmondig ja. Neem een Fallout 3, Gears of War 2, LittleBigPlanet, Fable II, Resistance 2, MotorStorm: Pacific Rift, en zo kan ik nog wel eventjes doorgaan. Het is niet normaal wat er allemaal in de winkels ligt... voor de Xbox en de PS3 dan. Want de Wii stelt momenteel toch wel behoorlijk teleur. Maar ook de PSP of de DS missen wat toppers naar mijn mening. Mixed feelings dus.

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR
1. LittleBigPlanet
2. Fallout 3
3. GTA IV
4. Mirror's Edge
5. Gears of War 2
6. Midnight Club LA
7. Rock Band
8. Guitar Hero World Tour
9. FIFA09
10. Prince of Persia



TOP 3 ONLINE
1. Resistance 2
2. Warhawk
3. Midnight Club LA

TOP 3 CONSOLE VAN 2008
1. PS3
2. Xbox 360
3. Erm....



FLOP 5
1. Wii Music
2. Legendary
3. Golden Axe Beast Rider
4. Banjo and Kazooie Nuts and Bolts
5. Drummende Wouter

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?
Die gasten van Legendary, wat een tyfus game zeg.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009
1. Killzone 2
2. Grand Theft Auto Chinatown Wars
3. God of War 3

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?
Ik voorspel dat Sony iets gaat doen met motionsensing in hun games en Home dat niet aan zal slaan.

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?
Yep!

JAN



WAS 2008 BETER DAN 2007?
Absoluut. Met toppers als GTA IV, Metal Gear Solid 4, Fable II, LittleBigPlanet, Far Cry II, Gears of War 2, C&C: Red Alert 3 en Mario Kart was 't in 2008 een bonte, onophoudelijke stoet aan toptitels. Zelfs in de traditionele rustige maanden was het genieten geblazen. Het hield gewoon niet op. Het is bijna niet te overtreffen volgend jaar. Alhoewel? Resident Evil 5, StarCraft 2, Diablo III, Alan Wake, Mafia 2, Borderlands, Wolfenstein III, Empire: Total War, God of War 3, Aliens...

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR
1. Fallout 3
2. Fable II
3. Mirror's Edge
4. Gears of War 2
5. Call of Duty World at War
6. Prince of Persia
7. Far Cry 2
8. Metal Gear Solid 4
9. C&C: Red Alert 3
10. God of War: Chains of Olympus



TOP 3 ONLINE
1. Rainbow Six: Vegas 2
2. Resistance 2
3. Red Alert 3

TOP 3 CONSOLE VAN 2008
1. Xbox 360
2. PC
3. PS3



FLOP 5
1. Turning Point: Fall of Liberty
2. De piraterij die de PC markt kapot maakt
3. Hellboy: Science of Evil
4. Dat Microsoft Ensemble Studios (Age of Empires, Halo Wars) om belastingtechnische reden sluit. Normaliter ben ik altijd geneigd te luisteren naar goede argumenten maar dit vind ik een grof schandaal!
5. Army Men: Soldiers of Misfortune

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?
Ontwikkelaar Spark Unlimited slaagde erin dit jaar twee zeer middelmatige, om niet te zeggen slechte shooters af te leveren: Turning Point en Legendary. Daar moeten koppen rollen.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009
1. Deus Ex 3
2. Killzone 2
3. Empire: Total War

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?
In 2009 zal id Software opnieuw haar troon als shooter koning opeisen met de hybride actiegame Rage.

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?
Ja, maar met een mindere groei dan in 2008. Ik denk dat 2009 een overgangsjaar wordt voor Nintendo. 2009 zal geen nieuwe Zelda, Mario of Metroid brengen voor de core gamer en de massa gamer vermaakt zich nog steeds met de reeds bestaande casual games.

WOUTER



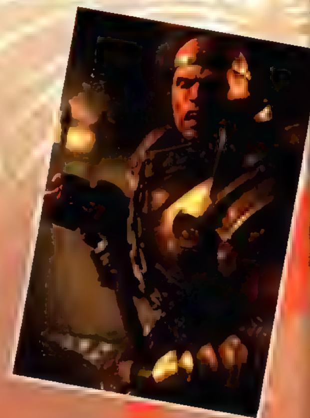
WAS 2008 BETER DAN 2007?
Ik heb mijn PU.nl blog waarin ik mijn top 10 games van 2007 heb opgesomd er even bij gepakt en ik kan me nog goed herinneren hoe ik daar op heb zitten zweten. Niet omdat er zo enorm veel keuze was, maar juist omdat er te weinig games waren die echt... tja, exceptioneel waren. Dit jaar daarentegen hebben we bijvoorbeeld het compleet overdonderende Oblivion tot de macht 200, genaamd Fallout 3: FENOMENAAL!! Daarnaast het langverwachte GTA IV, Gears of War 2, de expansie van WoW en de onverwachte topper Dead Space plus wat bescheidener knallers zoals Sins of a Solar Empire. En weet je wat het allermooiste is van 2008? Dat bijna elk genre perfect vertegenwoordigd is, op de racegames na misschien (maar dan doe ik Burnout Paradise, GRID en Midnight Club LA eigenlijk tekort).

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR
1. Fallout 3
2. Wrath of the Lich King
3. Dead Space
4. GTA IV
5. Far Cry 2
6. Gears of War 2
7. Soul Calibur IV
8. Sins of a Solar Empire
9. Mirror's Edge
10. God of War: Chains of Olympus



TOP 3 ONLINE
1. World of Warcraft
2. Halo 3
3. Gears of War 2

TOP 3 CONSOLE VAN 2008
1. Xbox 360
2. PC
3. PS3



FLOP 5
1. Wii Music
2. Warhammer bood geen nieuwe MMO-verslaving
3. Spore (een van mijn rassen zit VAST in de Civilization fase)
4. Ikzelf als drummer in Guitar Hero
5. Bar weinig Wii-toppers

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?
Peter Molyneux. Laat hem maar de nieuwe minister informatie van Irak worden en de wereld vertellen hoe gezellig het in dat land is. Games maken is per slot van rekening een vak, maar overdrijven is dat ook.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009
1. Dragon Age: Origins
2. Borderlands
3. Street Fighter IV

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?
EA cancelt meer dan tien titels en komt met maarliefst DRIE ijzersterke nieuwe franchises!

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?
Als ze dit jaar met een aanrecht-accessoire voor de Wii komen, dan zullen de huismoeders weer hernieuwd enthousiasme krijgen voor de spelcomputer en kachelt Nintendo rustig door, onderwijl zeecontainers met geld vangend.

JURJEN



WAS 2008 BETER DAN 2007?

In het algemeen volgens mij niet, voor Wii-bezitters zeker niet. Nou ben ik zelf iemand die de lol van dingen als Wii Fit en Wii Music wel inziet, maar dat geldt niet voor alle Wii-bezitters. Als je die Wii vooral gekocht hebt om avonturen van het kaliber Zelda en Mario te beleven, kan ik me voorstellen dat je je wat bekocht voelt. Vooral het najaar was voor Wii-bezitters erg triest en leeg.

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR

1. No More Heroes
2. GTA IV
3. Disaster: Day of Crisis
4. Castlevania: Order of Ecclesia
5. Boom Blox
6. Zack & Wiki
7. Wario Land: The Shake Dimension
8. Okami
9. Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon
10. Prince of Persia



TOP 3 ONLINE

1. Mario Kart Wii
2. Super Smash Bros. Brawl
3. Tetris Party

TOP 3 CONSOLE VAN 2008

1. Wii
2. Nintendo DS
3. Xbox 360



FLOP 5

1. Het gebrek aan core-titels van Nintendo
2. Te weinig tijd om de toppers op de andere systemen te spelen
3. Spore Creatures op de DS: saaaai!
4. Kloterige Wii Sports-achtige nepspellenrage
5. Het gebrek aan core-titels van Nintendo

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?

De hele staf van Nintendo zou moeten worden ontslagen voor het verschrikkelijk lege einde van 2008 wat ze de core-gamer hebben bezorgd.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009

1. Bayonetta
2. Monster Hunter 3
3. Mario Galaxy 2

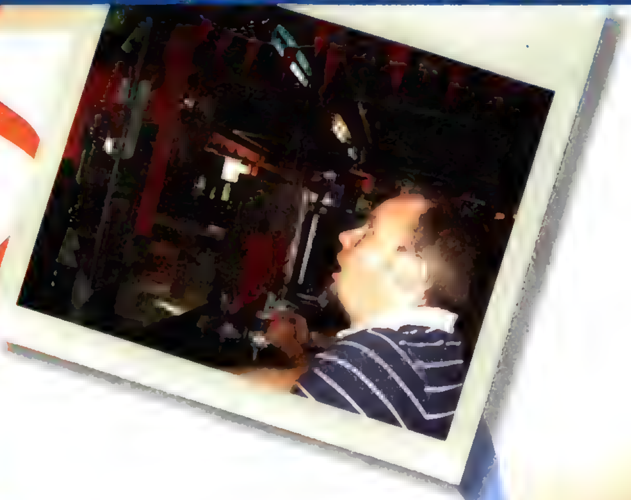
WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?

Het aanbod aan core-games voor de Wii zal in 2009 bezitters van andere consoles jaloers maken!

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?

Geloof me, het wordt alleen nog maar gekker.

JJ



WAS 2008 BETER DAN 2007?

Ongelofelijk, maar ja. Terwijl ik dacht dat de score van 2007 voorlopig niet meer overtroffen zou worden. Maar de industrie wordt volwassen en ziet eindelijk in dat men geen meuk meer kan dumpen. En dus kun je dit jaar rond Kerst uit tien regelrechte knallers kiezen, die ik je allemaal zonder aarzelen durf aan te prijzen. Er is nog maar een manier om 2009 nog vetter te maken en dat is dat die games meer gespreid worden over het jaar. GTA IV toonde aan dat dit kan. Als we allemaal roepen dat gaming zo groot is, dan moet je ook niet bang zijn jouw topper in de lente of herfst uit te brengen.

TOP 10 GAMES VAN HET JAAR

1. Fallout 3
2. FIFA 09
3. GRID
4. Gears of War 2
5. God of War: Chains of Olympus
6. NBA 2K9
7. Call of Duty: World at War
8. Ninja Gaiden 2
9. BioShock (PS3)
10. Far Cry 2



TOP 3 ONLINE

1. FIFA 08
2. FIFA 09
3. Call of Duty: Modern Warfare



TOP 3 CONSOLE VAN 2008

1. Xbox 360
2. PS3
3. PSP

FLOP 5

1. Dat ophemelen van casual gamers, terwijl de industrie niet eens weet hoe ze te bereiken
2. Turning Point en Legendary. Hoe consequent kutwerk afleveren een gave blijkt te zijn
3. Media die blijven zoeken naar de link tussen games en geweld, terwijl 90% van de jongeren games speelt
4. Pro Evolution Soccer 2009. What the fuck is daar aan de hand?
5. De E3, leuk voor mij als fijnproever, maar zero impact op andere pers

WELKE DEVELOPER MOET ECHT EEN ANDERE BAAN GAAN ZOEKEN?

Het ontwikkelteam van PES 2009 moet voor straf een nieuwe hockeygame voor meisjes van 4 gaan maken.

FAVO 3 GAMES VOOR 2009

1. Resident Evil 5
2. Alles qua racen van Codemasters
3. Operation Flashpoint 2

WAT WORDT DE GROOTSTE VERRASSING VAN 2009?

Games kopen via Steam, PSN en Xbox Live wordt dé shit. En lekker goedkoop.

BLIJFT HET SUCCES VAN DE Wii DOORGAAN?

Het zal blijken dat bijna driekwart van de Wii's stof staat te happen op zolder. Dus qua softwareverkoop gaat het straks hard achteruit.



FOOTBALL MANAGER 2009

Als zelfs Hans Kraay junior na een paar potjes Football Manager 2008 succesvolle hoofdcoach van de betaalde amateurs van FC Lienden kan worden, dan moet die game wel erg goed zijn. Maarten bekeek of ook deeltje 2009 weer de vertrouwde kwaliteit biedt.



"SPORTS INTERACTIVE HEEFT Z'N ZAAKJES WEER GOED VOOR ELKAAR."

Football Manager 2009 heeft een berg nieuwe features voor je. Ze zullen je niet allemaal direct opvallen, maar de grootste vernieuwing doet dat ongetwijfeld wel. FM 2009 heeft nu namelijk een 3D-wedstrijdsimulatie!
Ik ben al jaren overtuigd van de hoge kwaliteit van dit spel, maar in eerste instantie was ik nu niet bepaald ondersteboven van die met de nodige bombarie aangekondigde 3D match engine. Ik bedoel, het gaat uiteindelijk toch om het managen?

NET ECHT

Wat ik echter niet voorzien had, is dat deze vernieuwde weergave van de wedstrijdsimulatie echt een onwijs toffe toevoeging is voor jou als manager van je favoriete club of land. Je gaat je nóg meer coach voelen. Waarom? Vooral omdat je nu naar een "echte" wedstrijd zit te kijken, precies zoals je 'm op tv ziet. Je hebt een perfect overzicht en ziet precies waar de problemen liggen (een speler heeft moeite met passing) en wat er goed gaat (snelle combinaties over rechts).



PERSCONFERENTIES

Persconferenties, ik hou ervan. Ik kijk er echt naar uit als bijvoorbeeld Louis van Gaal z'n bek opentrekt. Het is net een toneelstuk.
In FM 2009 kun je nu ook persconferenties geven, met het risico dat de pers negatief over je schrijft en dit heeft weer effect op je spelersgroep. Zeg je niets, dan gaan de media dingen verzinnen en doen er binnen no time allerlei geruchten de ronde. Zo las ik een bericht dat een of andere Duitse tweede divisie speler naar Ajax zou komen. Dacht het effe niet!

En hoewel de wedstrijd-engine nog steeds dezelfde is, en we het in principe over niet meer hebben dan een weergavemodus, is het heerlijk om in plaats van door elkaar bewegende stipjes, nu echte spelers te zien.
Zie je niet direct live wat er misgaat, dan kun je het ook nog terugspoelen, als een trainer die tijdens een wedstrijdbespreking met een videoband de fouten van een wedstrijd analyseert.

ZWAARDER

Het prettige van dit soort manager games is dat je niet zo'n sterke computer nodig hebt en het ook heerlijk onderweg op je laptopje te spelen is. Mocht je echter de wedstrijden per se in 3D willen bekijken, dan wordt het een ander verhaal, en krijgt de hardware er toch wel een behoorlijke kluif aan. Vandaar dat ik als ik on the road ben met m'n Macbookje, de wedstrijden nog gewoon in de oude 2D weergave bekijk. Die zit er namelijk nog steeds in.
Een andere welkome verbetering is de assistent manager. Bij mij was het Rob Witschge, daar had ik ook niet om gevraagd, maar de man kwam wel met handige tips en aanwijzingen. Natuurlijk kun je zijn advies in de wind slaan, maar voor nieuwkomers is dit een gouden hulpje.
Sports Interactive heeft z'n zaakjes dus goed voor elkaar, alleen zit ik persoonlijk meer te wachten op Football Manager Live, maar dat is weer een ander verhaal.


Laatst werd zo'n in rondjes gemaaid veld gebombardeerd met oefenbommen. Dachten ze bij de luchtmacht dat het een schietschijf was.

FOOTBALL MANAGER 2009



FM 2009 IN DE PRAKTIJK

De manager van Everton, David Moyes, gaat gebruik maken van de spelersdatabase van FM 2009. Publiciteitsstuntje? Grote kans van niet, want het schijnt dat clubs wel vaker hebben aangegeven geïnteresseerd te zijn in de onwijs grote database die de game rijk is, maar Everton gaat er dus als eerste officieel mee aan de haal.



HALEN ALS

- Je een opstapje zoekt voor een trainers-carrière.
- Persconferenties je ding zijn.
- Je Volendam dit jaar niet wilt zien degraderen.

CONCLUSIE

Echte voetbalmanagers kennen niet zonder Football Manager 2009.


MAARTEN

SCORE 83

Ik denk dat je na een uurtje of drieduizend misschien wel toe bent aan Football Manager 2010, als die er komt. Persoonlijk zit ik meer te wachten op Football Manager Live! Dé voetbal MMO!

FOOTBALL MANAGER 2009
PC / MAC / PSP
SPORTS INTERACTIVE / SEGA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

3+



SKATE IT

MAARTEN VOELT ZICH GENEPT

Maarten heeft ongeveer alle botten in z'n lichaam al eens gebroken, maar nog steeds staat hij zo nu en dan op een plank met wieltjes. Na het spelen van Skate It was hij wederom een gebroken man, maar dat had hele andere oorzaken...

> "WAT EEN BAGGER. IK TRAP ER NIET IN, EN DAT MOET JIJ OOK NIET DOEN."

Skate It begint in San Vanelona, je weet wel, dé stad uit Skate, het realistische skatespel dat een einde maakte aan het monopolie van Tony Hawk. Voor het eerst konden we realistisch skaten: veel vallen, minder spectaculaire stunts, maar veel meer skills tonen.
En nu komt EA met Skate It voor de Wii en DS, het zwakbegaafde broertje van Skate.

SAN VANELONA, IN STUKJES

Skate It is een stuk minder realistisch dan z'n Xbox 360 en PS3 broer. Je gaat minder vaak op je muil en het landen is véél vergevingsgezinder. Ook zijn de personages een beetje cartoony, een ander punt waaraan je kunt zien dat EA het spel duidelijk toegankelijker heeft willen maken.
Maar het begint nogal vreemd allemaal. Er is een of andere ramp gebeurd in San Vanelona waardoor iedereen geëvacueerd is. De stad ligt in puin, maar een paar locaties zijn overgebleven en dat zijn ontzettend weirde spots geworden.
Maar San Vanelona in puin? Bevolking geëvacueerd? Dit verhaal slaat natuurlijk op kak! Ze hebben de mensen eruit gehaald omdat de Wii dat niet trekt, net als ie de gigantische stad San Vanelona niet trekt. Je krijgt dan ook in Skate It dan ook te maken met spots waartussen je moet kiezen; je kunt niet eindeloos door één groot skateparadijs heen rollen, zoals in het oude San Van. Omdat er nog maar een stuk of zeven spots in San Vanelona over zijn, krijg je na een klein half uurtje al een aanbieding om een maat in Parijs op te zoeken en daar wat ille footage te schieten, weetje. Dus pak je het vliegtuig. Andere locaties die op deze manier op je weg komen zijn bijvoorbeeld Londen, Rio de Janeiro en Barcelona.

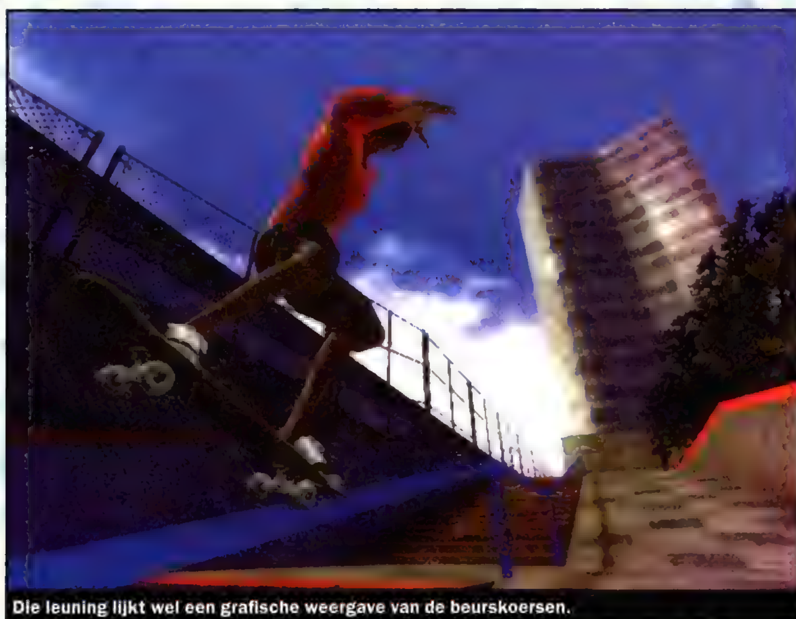

Deze move is vooral populair bij rechts-radicale skaters.

EEN NOBODY

De Carrière mode gaat op dezelfde manier te werk als die van Skate: je begint als nobody en moet jezelf door middel van zieke tricks opwerken in de scene zodat tijdschriften belangstelling voor je krijgen, je filmpjes kunt gaan maken en je uiteindelijk skater van het jaar wordt. Als beloning voor het voltooien van uitdagingen krijg je shirts, gear, petjes en meer van dat soort spul. Skate It is niet zo moeilijk als Skate, maar soms wel net zo frustrerend. De besturing is namelijk niet accuraat waardoor het uiterst lastig is om precies dezelfde, gecompliceerde trick twee keer achter elkaar te maken. En soms vraagt de uitdaging daar wel om, dus dan ben je de lul.

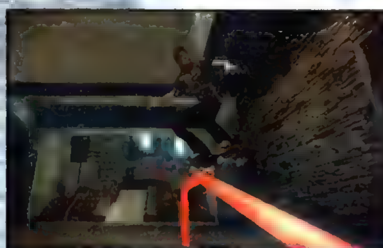
SKATE IT





Die leuning lijkt wel een grafische weergave van de beurskoersen.



Als een ollie misgaat, spreken we ook wel over een brok-ollie.



HERGEBRUIKT

Misschien had ik mijn Wii niet op een 40 inch full HDTV moeten aansluiten, maar wat ziet het er afgrijselijk lelijk uit, zeg. Soms zag ik niet eens wat voor verloop het obstakel had waar ik op af reed. Bleek het ineens een rechte muur te zijn in plaats van een hellinkje waar ik dacht een nollie op te maken.
Als je de eerste Skate gewend bent, dan wil je dit niet spelen. De mooie shiny stad heeft plaatsgemaakt voor korrelige, afgebakende en vooral lege spots.
Neem nu Parijs. Waarom loopt er in die spookstad niemand? Parijs is niet 'verwoest', toch? En waarom moet er zo'n kutgeluid bij? Het klinkt alsof je fucking midi files aan het afspelen bent! En dan dit: het ís niet eens Parijs! Denken ze bij EA dat ik gek ben ofzo? Denken ze door een Eiffeltorentje op de achtergrond toe te voegen mij te kunnen laten geloven dat het Parijs is? Terwijl het gewoon een wijk is uit fucking San Vanelona, maar dan lelijk, met kut muziek en zonder leven op straat. Ik voel me verkracht en genept tegelijk en heb zin om alles om me heen in elkaar te beuken. Wat een bagger. Ik trap er niet in, en dat moet jij ook niet doen.

JE EIGEN SPOT

Spots kun je finetunen door objecten als bankjes te verplaatsen en meer van zulke ongein.

HALEN ALS

- Je wel wilt skaten, maar geen Xbox 360 of PS3 hebt.
- Je een blinde einzelgänger aap bent.
- Midi Sound je ding is.

CONCLUSIE

Skate It speel je alleen als je een te dikke reet hebt en daar vanaf wilt komen door met de Wiimote-balanceboard combinatie spastisch met je armen te wapperen en achterlijk met je heupen te wiegen. Het enige slicke aan deze game is het menu.


MAARTEN

SCORE 20

Amper zes uur duurde de Carrière mode.

SKATE IT
Wii / DS
EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

LEVEN OP DE BOERDERIJ RÔGGELS KIEKEN

BOER WOUTER MAG ZIEN AIGEN SWAIT NAIT GEERN ROEKEN

Dei moale Westerlingen bie de Power Unlimited mott n wel docht hebben; dei Grunneger kin wel eev'm noar 'n spellechie over boeren kieken. Hai is zulf sikkom ja ook n boer. Dat is nait hailndal woar, moar dat kin mie niks verekkn. Ik zeg aaltied mor; beter n vlo vangen as stil zitten. Ja toch?

OPHOALN AS...
- Toe gain piethoane bist.
- Toe toetje-nijneers bist.
- Toe zulf gain boerderij hest.





Tis n beste toer leden dat ik n game in de DS drukt heb. Ik broek dat ding nait onwies veul, mor ik wait nait woarom. Kin weezn omdat ik nait wôs dat er ook n spellechie mit boeren was. Ken ik ja ook nait roek'n! Mor goud, ben wel n spellechiesschriever, dus aignlieks mot ik mie d oogn oet de kop schoamen. Mokt niks uut, ik ken t nou goud moaken mit dizze rôggelskiekerij. Gost mit? Goan wie t laand op!

EEV'M KIEKEN

T klapt mie gliek veur de koezn dat de boer in Leven op de Boerderij gain Grunneger boer is. Kist vot zain aan zien poltn, dat is ja gain kiek geliek! Wat dochtst, dat n echte boer in n rôze boksem rondlopt? Kôst wel nait goud snik wee'n! Mor wat wel woar is, is dat n boerderie hollen, of t nou n kaptoale ploatse of n ain- peerdsploatse is, gain lopies waark is. En dat bliekt ook uut dizze DS-game. Kist van alles doun en ik mot zèègn; doar zit mie aignlieks teveul herrie bie. Wilst bieveurbeeld eerappels kraben, den most eerst ain vèèld ploatsen, t laand scheuren, den zoadjes planten en bewotteren. MOIEH! Al die leutje vaarkanten woarst dei klaaine zoadjes op most mietern, ik word gaaisterg van aal dat tiepelderij. Diverdoatsie is ee'mpies wat aans, zak mor zèègn. En din dat hooghoarlemmerdieks wat er in dat haile spel jaaustert wodt, t wodt mie te kwaastig aalmoal.



KON MINDER

Mor goud, n minsk is gain eerappel, mor ik kin t wel fenaaiern. Eev'm de kop d'r veur hold'n! n Minsk mout n beetje praktiek opdoun, dus ging ik mie n trekker aanschavven woardeur t aalmoal wat rapper ging. Most ja ook mit de tied mitgoan, dus een mesjien mot er wel bie. Dei trekker is mie goud besloagen! De eerappels schudden goud en dij gèld het, ken spek kopen, dus kocht ik miezulf eev'm n poar boekous, swienen en hounder. Nait laank doarnoa verkocht ik tuutaaier en swieneribkes en had ik miezulf n beste boerderie biemekoar scharrelt. Kon minder!

T IS GAIN KADDEPIS

Misschain kin elkenaine wèèl dit spel speult begriepen hou t is om n boer te wee'n. In Amerikô zèègn ze: 'Pimpin' ain't easy', mor Grunnegers zèègn 'Ain boer wee'n is nait makkelk mor stoer! Speul "Leven op de Boerderij" mor eev'm en din kriegst n stukkie cultuurbegrip om bek sloagn.

UBI-CRAP?

Leven op de Boerderij is zo'n typische Ubisoft DS crap titel waar de winkels mee vol liggen. Maar weet je? Het viel me dik mee! Misschien dat 'n 'dikke aachte' een beetje overdreven is, maar we hebben hier echt niet te maken met een wanstaltig excuus voor een game.
Hhmm, nu dan maar even Petz Rescue, Imagine Wedding Designer en Petz Dogz Fashion een zwengel geven...



> "MISSCHAIN KIN ELKENAINE WÈÈL DIT SPEL SPEULT BEGRIEPEN HOU T IS OM N BOER TE WEE'N."

OM MISVERSTANDEN TE VOORKOMEN

Op geen manier wil ik door het schrijven van deze review bepaalde vooroordelen bevestigen. Groningers zijn namelijk niet allemaal boeren, sommigen zijn gewoon boswachter of productiemedewerker. Er zijn zelfs Groningse mensen die niet op het platteland wonen!
De reden dat ik deze review in het Grunnegs heb geschreven is vooral om te proberen de Groningse taal voor het nageslacht te behouden.
De provincie Groningen kan z'n dankbaarheid tonen op rekeningnummer 399225013.

CONCLUSIE

Of ik dizze game ken rekomdaaiern? Zekerwoar! En nait inkeld en allend veur Grunnegers moar ook veur aander aalfmaaltjes. Nait allain wielu moar aal lu. Joe mott n t ook n keer prebaaiern! Kin der mít deur!



SCORE 82

DS
UBISOFT
OUT NOW

3+



ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY

JURJEN HEET JE WELKOM IN EEN BETERE WERELD!

Ook zo genoeg van je leven in Nederland? Waar die kredietcrisis, de immigratieproblematiek, de klimaatverandering, het immer terreinwinnend individualisme, de potsierlijke poppenkast van de politiek, de toenemende criminaliteit en de onomkeerbare gevolgen van het ouder worden het verlangen naar een vervroegde euthanasie met de dag sterker maken? Verhuis dan vandaag nog naar Animal Crossing, waar al je zorgen verdwijnen als sneeuw voor de zon. Geloof het of niet, maar in Animal Crossing weten ze zelfs nog wat sneeuw is!



KREDIETCRISIS? NIET IN ANIMAL CROSSING!

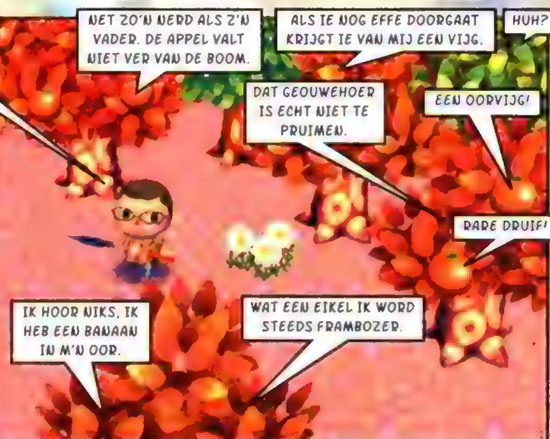


Kredietcrisis? In Animal Crossing moet iedereen keihard lachen om een dergelijk woord. Want dat is het: een woord. Als je het niet uitspreekt, is het er niet, niet in Nederland, en al helemaal niet in Animal Crossing. Je begint je leven in Animal Crossing weliswaar met een kleine schuld voor je huis, maar met een beeeeetje handigheid heb je die de volgende dag al afgelost. Dat is ook niet zo vreemd, in een wereld waarin je betaald krijgt voor het fruit dat je uit de bomen schudt, de vissen en insecten die je vangt, de fossielen die je opgraaft en de spulletjes die je via internet kunt veilen. Als je een katapult hebt gekocht kun je zelfs kostbare cadeautjes uit de lucht schieten! Een Mario-behangetje bijvoorbeeld, hoe vet is dat?

KLIMAATVERANDERING? NIET IN ANIMAL CROSSING!

In de bus naar Animal Crossing wordt je gevraagd de juiste tijd te bevestigen. Dat is niet voor niets, zoals eigenlijk niets voor niets en alles voor iets is, in Animal Crossing. De tijd in Animal Crossing verloopt gelijk aan die in Nederland, wat betekent dat het op dezelfde momenten licht en donker wordt, en dat je omgeving met de seizoenen mee verandert. Maar dan ook echt zoals het hoort, met zon in de zomer en sneeuw in de winter!

In Animal Crossing doen ze niet aan opwarming van de aarde en klagende ijsberen in Afrika vanwege spuitbussen en dat soort onzin. Daar houden ze gewoon niet van. Ze houden wel van feestdagen, en die worden dan ook zeer frequent gevierd.



INDIVIDUALISME? NIET IN ANIMAL CROSSING!



Wat is belangrijk in het leven? Geld? Action Figures? Anale seks? Nee natuurlijk niet! Die dingen zijn leuk voor een uurtje, maar dan heb je er genoeg van. Wat werkelijk belangrijk is in het leven, is het contact met je buren. En dan niet via de anus, maar via gesprekken, èn cadeautjes.

Daar draait eigenlijk alles om, in Animal Crossing. Gesprekken en cadeautjes. Het is de bedoeling dat je elke dag een half uurtje tot drie kwartier in Animal Crossing doorbrengt, om gesprekken te voeren met je buren, en zo een soort van band te creëren. Als je het goed doet, en af en toe een klusje klaart, kun je mooie spulletjes krijgen en verzamelen. Dat klinkt saai, en dat is het ook. Maar het leven IS saai. In Animal Crossing doen ze daar tenminste niet moeilijk over.

> **"BELANGRIJK IN HET LEVEN IS HET CONTACT MET JE BUREN. EN DAN NIET VIA DE ANUS, MAAR VIA GESPREKKEN."**

IMMIGRATIEPROBLEMATIEK? NIET IN ANIMAL CROSSING!



Je kunt je angst voor vreemden maar beter thuis laten, als je naar Animal Crossing vertrekt. Want de buren wonen heel dicht op je, en ze hebben allemaal rare kleuren en vreemde rassen. De bevolking wordt deels willekeurig bepaald, maar kijk niet op als

WAARSCHUWING! 5 REDENEN OM NIET NAAR ANIMAL CROSSING TE VERTREKKEN

1. Je eigen bestaan is goed genoeg!
   Tja, dan kunnen we je alleen maar benijden.
2. Je houdt van actie!
   Er is geen greintje actie te ontdekken in dit dorp - zelfs geen minigames!
3. Je bent de stoerste jongen van de klas!
   Dan wil je natuurlijk niet gezien worden tussen al die blije beesten.
4. Je vrienden en familie vinden Animal Crossing geen ruk aan!
   De sociale interactie (direct en indirect) met andere spelers is een belangrijk deel van de Animal Crossing-beleving.
5. Je bent er al geweest!
   De versies voor de Cube en DS (zie screen) leverden een goeddeels gelijke ervaring.







Ik kwam laatst in een dierenwinkel om wat visspullen te kopen. Zeg ik tegen die man van de winkel: ik wil een mooie dobber, man! Komt ie met een hond aanzetten!





je buurman een gele poes is, of een groene aap, of een roze paard. Vreemd genoeg blijken het best aardige beesten. Sterker nog: de droevigste momenten in Animal Crossing ontstaan als er personages vertrekken, niet als ze erbij komen. Je kunt de migratiestromen beperken door Connect 24-7 uit te schakelen, maar zo blokkeer je ook de mogelijkheid om zelf te kunnen migreren en bezoek van vrienden te ontvangen. Dus zet open die poort, en gun ieder het recht te gaan waar hij wil.



OUDERDOMSVERSCHIJNSELEN? NIET IN ANIMAL CROSSING!

Je kunt je kaal scheren, maar grijs word je toch. Ergens. En rimpels, ja daar ontkom je ook niet aan, hier in Nederland. Heeft met de wind van zee te maken.
In Animal Crossing hebben ze ook een zee, in het zuiden, inclusief branding, schelpen en soms zelfs aanspoelende kokosnoten, maar er is geen wind. Dus treden er geen ouderdomsverschijnselen op. Beesten worden wel jarig, vergeet dat niet want je krijgt zelf ook een lekkere taart op je verjaardag. Maar iedereen blijft altijd lekker jong en fris ogen (met uitzondering van de demente burgemeester Tortimer). Mocht je toch eens een ander gezicht verlangen, dan ga je gewoon naar Shampoodle (geopend van 08.00 tot 21.00) om jezelf het gezicht van een Mii-personage aan te meten. De eerste keer is gratis. Maar denk wel even na voordat je je Hitler-hoofd opzet, want de tweede metamorfose kost je 3.000 bellen.

CRIMINALITEIT? NIET IN ANIMAL CROSSING!

Een slot op je deur? Niet nodig in Animal Crossing. Je buren zijn echt met je begaan, en zouden er niet over peinzen je spulletjes te pikken. »



DRIE KEER LEUK IN ANIMAL CROSSING

- Het is net als in de voorlopers weer heel leuk om je omgeving een persoonlijk tintje te geven, bijvoorbeeld door bomen te planten, je huis uit te bouwen en in te richten, de stadsmelodie te veranderen, een sneeuwpop te maken en motieven voor kleding en paraplu's te ontwerpen. Dit keer zijn de mogelijkheden voor ontwerpen uitgebreid, zodat je nu ook tekeningetjes voor je mouwen en de achterkant van je shirt kunt maken. Leuke spielerei!
- Als je vriendcodes hebt uitgewisseld, kun je met maximaal vier spelers tegelijk door de stad lopen en met elkaar kletsen via het WiiSpeak-accessoire. Zonder vriendcodes uit te wisselen kun je spulletjes te koop aanbieden via een online-veiling, of bieden op de spulletjes van andere spelers.
- De hoeveelheid mogelijke beesten, voorwerpen, evenementen, meubelthema's en teksten is flink uitgebreid, al zul je dit pas op de lange termijn merken. De teksten zijn dit keer ook wat leuker, scherper, maffer en soms ook gewaagder dan in vorige delen. Zo blijft het lang leuk om naar je dorp terug te keren, en krijg je het gevoel iets te missen als je eens een dagje overslaat.

DRIE KEER STOM IN ANIMAL CROSSING

- In tegenstelling tot de GameCube-versie, kun je in Animal Crossing geen NES-games vinden of spelen. What the fuck, Nintendo. Waarom niet? Oh ja, jullie willen die ouwe meuk nog verkopen voor de Virtual Console, is waar ook. Echt, hoe cheap kun je worden.
- Als je je poppetje het gezicht van een Mii-personage hebt gegeven, kun je hem of haar geen hoofddeksel laten dragen. Ja, het kan wel, maar dan verdwijnt het Mii-gezicht en verschijnt weer het 'gewone' hoofd van je poppetje. Zo kun je je Mii-personage dus onmogelijk een gekke hoed of zonnebril opzetten. Dit klinkt als mierenneukerij, maar dat is het niet, want het is gewoon heel erg stom.
- Het klinkt heel vet, dat je nu ook de bus naar de stad kan pakken, maar bij aankomst wacht je een teleurstelling. De stad blijkt niet meer dan een plein met daaromheen wat huisjes, en de diensten en winkels in die huisjes zullen Animal Crossing-veteranen vrijwel allemaal herkennen uit eerdere delen, alleen werden ze toen gerund door rondreizende beesten.





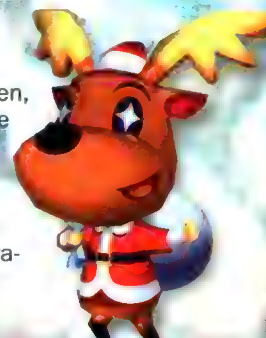
Eén ding is duidelijk: dit zijn hele toffe peren.

» Mocht je mensen uit de werkelijkheid toestemming geven om je dorp in Animal Crossing te bezoeken, dan is het misschien fijn om te weten dat ze de spullen in je huis niet op kunnen pakken. Is er dan helemaal geen criminaliteit in Animal Crossing? Nou ja, geen zware criminaliteit, maar Redd de Vos houdt zich wel bezig met duistere praktijken, en hij verkoopt je zonder blikken of blozen vervalsingen van beroemde schilderijen. En als menselijke bezoekers een vandalistische inborst hebben, kunnen ze wél de bomen in je dorp omkappen en schuttingtaal op het gemeentebord kalken, dus wissel geen vriendcodes uit met Maarten en Wouter.

POLITIEK GENEUZEL? NIET IN ANIMAL CROSSING!

Meneer de voorzitter blablabla. En videogames zijn waarschijnlijk slecht, dus laten we militairen naar de woestijn sturen en proberen geen kiezers voor het hoofd te stoten. Niks mis met de politiek in Nederland, natuurlijk. Maar de politiek in Animal Crossing is veel beter. Want daar voert burgemeester Tortimer het bewind, en die schildpad is dus openlijk dement. En schaamteloos wreed, want hij heeft er geen probleem mee een kalkoen uit te nodigen als eregast voor het oogstfeest (27 november)... omdat hij hem op wil eten!

Belangrijke beslissingen worden gelukkig gemeenschappelijk genomen. Heb je bijvoorbeeld genoeg bellen gedoneerd om een windmolen te kunnen plaatsen, dan mag iedere dorpsbewoner zijn voorkeur uitspreken over de locatie ervan. Democratie, noemen ze zoiets.





HALEN ALS

- [illegible] De Telegraaf.
- [illegible] meer ophangen.
- [illegible] LittleBigPlanet [illegible] PS3 bezit.

ANIMAL CROSSING



CONCLUSIE

Animal Crossing City voelt aanvankelijk als een port of remake van de voorgangers, en tot op bepaalde hoogte is het dat ook. Tegelijkertijd is dit wel de mooiste, grappigste en meest uitgebreide versie van het Animal Crossing-concept, wat het moeilijk maakt tot het juiste cijfer te komen. Mocht je een echte fan zijn of het ook wel eens willen proberen, dan doe je hiermee in ieder geval geen miskoop.


JURJEN

SCORE 76

De game is speelbaar tot 2035 (serieus: als je op 1 januari 2035 naar Tortimer gaat, krijg je van hem een New Year's Shirt 2035, inclusief een afbeelding van een konijntje!).

ANIMAL CROSSING:
LET'S GO TO THE CITY
Wii
NINTENDO
1 - 4 SPELERS (OM BEURTEN OFFLINE, OF TEGELIJK ONLINE)
OUT NOW
3+



INSPIRATIEBRONNEN BIJ NINTENDO STAAN DROOG, BLIJKBAAR

De grote titel van Nintendo voor deze winter is dus Animal Crossing, een game die vrijwel identiek is aan de N64-versie uit 1834, en ook al eens op de GameCube (zie screen) en DS is verschenen. Dit kan toch niet waar zijn, maar is het wel. Erger nog: heel veel van de personages, situaties en voorwerpen zijn direct overgenomen uit de vorige versies, waardoor het percentage nieuwigheid in Animal Crossing niet verder komt dan 12%, en dat percentage is ook nog eens met heel veel goede wil berekend.

Het is prima dat Nintendo veel tijd en geld investeert in het benaderen van nieuwe doelgroepen, maar het wordt tijd dat het bedrijf ook voor de traditionele Nintendo-man weer eens met echt nieuwe, leuke en creatieve dingen komt.



QUANTUM OF SOLACE

MAARTEN IS JAMES BLOND

007

Sinds we met een blonde James Bond te maken hebben, is Maarten er helemáál van overtuigd dat hij in alles als twee druppels water lijkt op de Britse meesterspion. Volgens ons lijkt hij echter net zoveel op Bond als een schaamluis op een jachtluipaard.

Die James toch; hij presteert het elke film toch maar weer om zichzelf te overtreffen. Kennen jullie die scène uit Casino Royale nog waar de net tot double 0 status bevorderde spion staat te knokken bovenop een hijskraan? Het is toch te bizar voor woorden?
Het leuke van Quantum of Solace is dat deze toffe matpartij er ook gewoon in zit, en het zal bij elke Bond liefhebber een glimlach op het gezicht toveren. In de game beleef je allerlei vette scènes uit Casino Royale en Quantum of Solace, zoals de achtervolging op de bouwplaats in Madagaskar, de vergiftigingsscène in het Casino en de afsluitende, explosieve actie in het hotel in de woestijn. Het is gewoon een samenvatting van beide films op een interactieve manier.

"EEN EENVOUDIGE FILMGAME... WAAR IK ALS BOND FAN NOG BEST VAN GENOTEN HEB."

GEWOON KNALLEN

Nu klinkt dat 'op een interactieve manier' heel cool, maar eigenlijk komt de gameplay vooral neer op simpelweg schieten en dekking zoeken. Het spel begint bij de laatste scène van Casino Royale. Bij het huis van Mr. White die je net door z'n enkels hebt geschoten. In zijn riante villa met nog riantere tuin schuil je achter muurtjes en bosjes met behulp van een simpel coversysteem dat wel iets wegheeft van Gears of War, al is die vergelijking eigenlijk iets te veel eer voor Quantum of Solace.
In het spel wordt er tijdens bepaalde missies aanbevolen om te sneaken. Vijanden (meestal groepjes van vijf die je flanken) kun je met een mini-quicktime event uitschakelen en beveiligingscamera's vernielen.
Ik merkte echter al snel dat dit niet echt mijn ding was en dat ik liever als een olifant in een porseleinkast iedereen voor z'n lelijke kop knalde. Dat is ook verreweg het simpelste, want overal staan gasflessen en andere explosieve materialen waarmee je halve levels in puin legt. Inderdaad, gewoon knallen, niet lullen dus.
Hoe heerlijk het ook is om gebruik te maken van de grote hoeveelheid wapens met silencers (typisch Bond), toch had ik naast het rennen, slopen en schieten graag wat meer afwisseling gezien in de gameplay. Een achtervolging met auto's of boten was bijvoorbeeld wel cool geweest. De locaties zijn daarentegen wel weer heel tof en divers.



Het geweld op de lijn Hoorn – Alkmaar nam zo sterk toe dat de reizigers alleen maar hun kaartje omhoog hoefden te houden om er een gaatje in te krijgen.



GENOTEN

Natuurlijk is het allemaal heel simpel opgezet en al helemaal niet wereldschokkend, maar wat had je dan verwacht? Dat de nieuwe Bond Gears of War 2 en Call of Duty 5 ging overtreffen? Het is dan wel gemaakt op de Call of Duty 4 engine, het blijft een eenvoudige filmgame... waar ik als Bond fan overigens best van genoten heb.

HALEN ALS

- Je net als ik Bond fan bent, dat is duidelijk.
- Je dit jaar meer dan 300 euro aan shooters te besteden hebt.
- Je niet wilt geloven dat er geen lekkere wijven in de game zitten.



CONCLUSIE

Een Bond fan als ik kan hier net zo hard van genieten als Ed die een tekst op tijd binnen krijgt. Maar voor niet-Bond liefhebbers hebben we hier te maken met een matige, lineaire en korte game die zich bij lange na niet mag scharen bij het grote aantal topgames dat 2008 heeft voortgebracht.

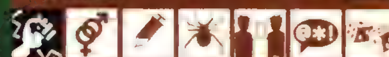


MAARTEN

SCORE 70

Op m'n gemakje heb ik er zeven uur over gedaan, maar ik weet zeker dat het ook in vijf kan.

QUANTUM OF SOLACE
XBOX 360 / PS3 / PS2 / PC / Wii / DS
TREYARCH / ACTIVISION
1 - 12 SPELERS
OUT NOW
16+



THE MAN WITH THE GOLDEN GUN

Golden Eye had ooit een fantastische offline multiplayer, maar ook in Quantum of Solace kunnen we online knallen. Helaas komt dat een stuk minder uit de verf.
De mode die ik nog wel aardig vond, is de Golden Gun mode. De man die de gouden blaffer heeft, moet uitgeschakeld worden door de rest. Echt makkelijk is dat echter niet, want hij hoeft jou maar één keer te raken...

WWW.PU.NL

WOUTER EN MAARTEN HEBBEN 'T HELEMAAL VOOR ELKAAR

Via slinkse wegen hebben Wouter en Maarten een vroege code kunnen bemachtigen van www.pu.nl een project dat zij al maanden op de voet volgen.

Het oude PU.nl was eigenlijk een Solex met de motor van een Kawasaki Ninja, een zombie met het brein van Don Juan DeMarco. De wil om te scoren was er wel, maar door bepaalde uiterlijke en technische elementen werd het team er van weerhouden om te bloeien, om te floreren, om te schitteren!
Maar die tijd is achter de rug. De site van de Power Unlimited is namelijk vernieuwd, verbeterd en heeft een paar dozijn pepers in de kont gedouwd gekregen!

NIEUW IS BETER

Het is natuurlijk lekker makkelijk om de oude site te bashen, maar het valt nauwelijks te ontkennen dat deze weinig overzichtelijk, technisch achterhaald en simpelweg… uuuh… houterig was.
Dus zette Niels een team van ervaren sitemakers aan het werk, waarmee hij samen met Wouter, Maarten en de PU.nl freelancers nauw contact hield.
Na maanden van overleg, speculatie, onderzoek, lange dagen, korte nachten, gebroken relaties en blauwe ogen (Maarten en Wouter zijn het niet altijd met elkaar eens) werd het internet op 25 november 2008 gezegend met de geboorte van een prachtige site.
Het nieuwe PU.nl overtrof ieders wildste dromen. Grafisch bijna niet te evenaren, gebruikersvriendelijk als een lekkende tiet en helemaal volgeplempt met informatie die schreeuwt om gelezen te worden! En dat elke dag! Gratis!

> **"PU.NL LEES JE NIET ALLEEN MEER, PU.NL SPÉÉL JE. DUS, WAAR WACHT JE NOG OP?"**

Dirk de Douwer. Hoe komen ze erop. Die gasten zijn briljant!

Als je deze koppies op je homepage durft te zetten, ben je wel zeker van je zaak.

RUBRIEKEN

Voor het nieuwe PU.nl is niet eens alles rigoureus omver geschopt en uit de kom getrokken, want populaire secties zoals de Blogs en de Nachtwacht zijn intact gebleven. Wegens "popular demand", zeg maar. En natuurlijk kun je nog steeds de PU pre- en reviews checken op de site.
In de queeste naar meer gebruikersgemak en overzichtelijkheid werd de conclusie getrokken dat er veel minder rubrieken moesten komen. Dus vinden nu voorheen zelfstandige rubrieken als 'Op de Redactie',

Kijk, dit straalt al heel wat meer autoriteit uit.

- Posten op het forum
- 10 threads per dag aanmaken
- Berichten versturen naar andere gebruikers
- Comments achterlaten op verdieping, headlines en Nachtwachten
- Positieve/negatieve waardering geven aan reacties van anderen
- Account uitbreiden met signatures
- gif bestanden gebruiker als avatar
- Foto uploaden op de profielpagina van de account
- Posts en comments worden in Bold+Goud weergegeven
- Pas bij meer dan tien negatieve waardering worden posts en comments verborgen
- Eenmaal per week mag de bezoeker een eigen review plaatsen
- Eenmaal per week mag de bezoeker een eigen blog plaatsen
- De mogelijkheid om een eigen filmpje te uploaden op de profielpagina van de account
- Extra dik frame om avatar
- Link naar geplaatste reviews en blogs op de homepage
- Kans op plaatsen van een review in PU

Bij level 14 krijg ik een extra dikke frame om mijn Avatar. Maak me gek!!

DE WEEK IN ÉÉN FLASH!

Let ook eens op die fantastische flashbanner die je direct tegenkomt als je www.pu.nl in je browserbalk ziet. What up met die dagen? Jawel, de flashbanner is ingedeeld in de vijf verschillende werkdagen van de week. Precies, maandag tot en met vrijdag.
Elke dag zullen we het vetste artikel, video-item, blog, review, feature of iets anders teaseren in de flashbanner. Die blijft dan de hele week zichtbaar.
Dus stel je voor dat je alleen op vrijdagmiddag van je baas of je moeder op het internet mag, dan kun je in één oogopslag zien wat je afgelopen week allemaal gemist hebt. En dan ga je waarschijnlijk vanzelf terug lezen en reageren. Je kunt immers niet achterblijven bij de rest van de bezoekers, die op dat moment alweer twee levels hoger zijn dan jij.
Genoeg geluld, checken die hap!

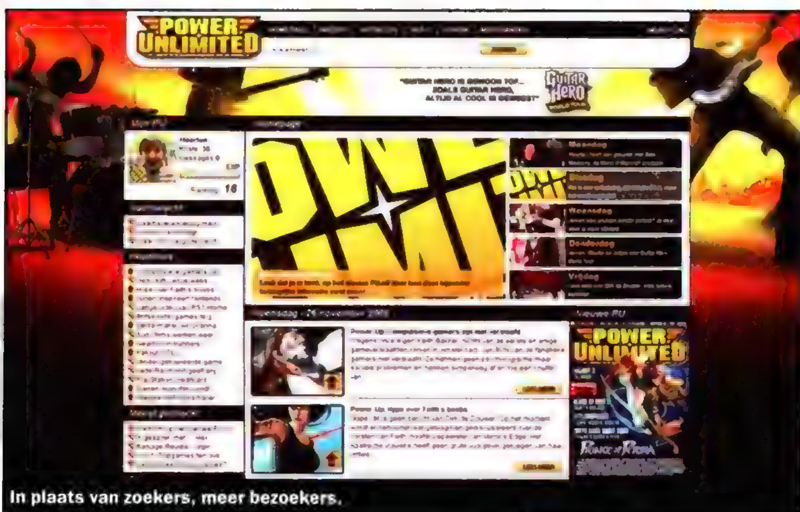
POWER TOWN

PU.nl is dus een game geworden, dat zal je snel genoeg merken als je even rap het internet opstuift. En wat is een fatsoenlijke game zonder minigames? Inderdaad, een minder fatsoenlijke game!
Vandaar dat de sitemakers zich compleet te buiten zijn gegaan in Power Town, een PU-flashdorp bomvol leuke spellekes. De high scores die hier gehaald worden, komen pontificaal op de homepage te staan, zodat je je dikke ballen aan iedereen kunt showen!


Misschien hebben we met de oude site "de plank" toch een beetje misgeslagen.






In plaats van zoekers, meer bezoekers.

'Specials' en 'Top 5' hun onderkomen in de gloednieuwe verzamelbak genaamd 'Features'. Alle artikelen die niet onder 'Nieuws' of videocontent vallen, zul je hier vinden.

HEADLINES EN POWER-UPS

Nieuw zijn de Headlines. Dit is kort, feitelijk nieuws, maar wel af en toe met een PU-knipoog gebracht. Met behulp van Headlines word je op een snelle manier op de hoogte gehouden van alles wat er in de Wereld der Games gebeurt. Precies zoals je wilt, toch?
Als iemand een Headline geschreven heeft waar hij, of iemand anders, wat meer over te vertellen weet, dan is een Power-Up het gevolg. In deze toevoeging kunnen de droge feiten uit een Headline uitgebreid worden met een mening van een PU of PU.nl redacteur, meer informatie over het onderwerp, of beide.
Door middel van handige icoontjes, kan je zien of een Headline "gePower-Upped" is.
Je zou je bijna afvragen waar ze het vandaan halen, die genialiteit!

PORNO VOOR DE LIEFHEBBER

Die jongens van PU.nl toch! Wat een smerige ventjes! Omdat mensen zich nog wel eens stoorden aan de ranzigheid die soms op de site tentoongespreid werd, heeft men een apart 18+ gedeelte in het leven geroepen. Niet toegankelijk voor minderjarigen, alleen bestemd voor liefhebbers van seksgames en andere spellen die het daglicht niet kunnen verdragen.
Omdat de PU.nl jongens zelf nogal preuts zijn, hebben ze hiervoor een nieuw redactielid aangetrokken: Dirk de Douwer. Speciaal voor PU.nl duikt hij in de ranzige kelders en krochten van het gamedom. Niet voor de zwakgemaagden!

PU.NL IS EEN MMO, EEN MMORPG ZELFS!

Het mooie van het nieuwe PU.nl moet het feit zijn dat de bezoekers, jullie dus, niet langer alleen maar bezoekers zijn. Sterker nog, je neemt als bezoeker deel aan iets groots, jullie zijn deelnemers aan iets groots! En om te zorgen dat je ook daadwerkelijk het gevoel hebt erbij te horen, moeten jullie meer zijn dan alleen een naampje bij een reactie. Daarom ben je, zodra je je geregistreerd hebt, een character... Een character? Jazeker, en niet zomaar een character maar een character dat de mogelijkheid krijgt om te groeien. Je zult voor jezelf op PU.nl een steeds prominentere plek kunnen worden, veroveren en "sterker" kunnen worden, net zoals je level 80 bereikt in World of Warcraft of General wordt in Halo 3.
Registreer je maar en je zult zien dat je level 1 en Guest bent. Maak je geen zorgen, als je een béétje actief wordt op de site zul je snel level 2 en N00b worden. Logischerwijze zal je ook daar niet heel tevreden mee zijn, dus is het reageren, klikken en checken van de site geblazen om experience te halen. Want degenen die wel eens een RPG'tje hebben gespeeld, weten heel goed dat je XP nodig hebt om in level te stijgen!

JOUW REVIEW, IN DE PU!

Waarom je een hoger level wilt hebben? Omdat je gaandeweg steeds meer privilèges zult vrijspelen. Check maar onderaan je profielpagina welke rechten je nu hebt en welke je kunt krijgen. De ultieme beloning is een review van jou... in de PU! Jawel, we hebben het over eeuwige roem en die kan je verdienen, dankzij PU.nl.
We gaan je niet vertellen hoe je precies experience krijgt om in level te stijgen, maar hopelijk kom je daar snel genoeg zelf achter. En misschien, op een dag, word je level 16 en LEGEND!!!
PU.nl lees je niet alleen meer, PU.nl spéél je. Dus, waar wacht je nog op?





REGISTREREN OP PU.NL OMDAT

- Je weet dat je het wilt!
- Je Legend kan worden en je kans maakt op een review in de PU!
- Er elke dag een shitload aan nieuwe content te checken is!

CONCLUSIE

Het nieuwe PU.nl is nog niet helemaal af, en valt op sommige punten nog te finetunen, maar we hebben begrepen dat er continu aan gewerkt blijft worden. Desalniettemin zorgt de hechte community en het briljante spelelement er nu al voor dat dit geheid een site is waar je blijft terugkomen.

WOUTER EN MAARTEN

SCORE 100

3+

NINJATOWN

JURJEN ZET NINJA'S OP HUN PLAATS

'Oh wauw,' riep Jurjen al kort na het begin van Ninjatown. 'Wat is dit leuk!' Dat was ook voor ons een verrassing, aangezien de Assenaar nu niet meteen bekend staat als liefhebber van Real Time Strategy.





Wat ik tegen Real Time Strategy heb? Nou, het is waarschijnlijk heel persoonlijk, maar bij mij ontbreekt al snel een gevoel van controle en overzicht. Terwijl ik aan het ene eind van het slagveld mijn troepen versterk, wordt aan de andere kant - zonder dat ik het doorheb - een geliefde groep eenheden weggevaagd. Tenminste, zoiets zou kunnen gebeuren. En dat idee bevalt me niet, want ik vind games nu juist zo leuk omdat ze mij het gevoel geven de wereld in de hand te hebben (da's weer eens iets anders dan de werkelijkheid).

GRIJZE WEG

Zoals je waarschijnlijk wel had verwacht, ga ik je nu vertellen dat de Real Time Strategy-game Ninjatown me wèl con-



stant het gevoel gaf de wereld in de hand te hebben. Dat komt door het kinderlijk eenvoudige uiterlijk en de dito spelopzet.
Door elk speelveldje loopt een grijze weg van A naar B. Tussen A en B bevinden zich plaatsen waar je - tegen betaling - Ninjahuisjes kunt plaatsen. Je begint met een bepaald budget, meestal net genoeg voor twee of drie huisjes van het goedkoopste soort. Bij elk geplaatst huisje verschijnen twee Ninja's. Die Ninja's vallen alles aan wat binnen hun bereik komt.
Telkens als de gong klinkt, begint een stoot monsters bij punt A langzaam over de grijze weg richting punt B te wandelen, en als het goed is, heb jij de Ninja's zo geplaatst dat de monsters punt B nooit zullen bereiken.

Heeft iemand dat wel eens uitgezocht? Volgens mij is er geen plek op de wereld waar zoveel vervoersmiddelen in één blik te zien zijn als op het Centraal Station in Amsterdam. Vliegtuig, tram, bus, auto, vrachtwagen, fiets, brommer, motor, trein, boot... terwijl je de metro onder je door dendert.

KEUZES

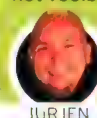
Zoooo, dat is wel erg simpel, hè? Maar maak niet de vergissing te denken dat de simpele opzet tot simpele gameplay leidt. Want de keuzes die je - onder milde tijdsdruk - moet maken zijn altijd weer interessant.
Stel, je Ninja's hebben de eerste golf verslagen. Dan heb je genoeg geld verdiend om nog één of twee Ninjahuisjes toe te voegen.
Maar waar zet je ze neer? De binnenhoek van een bocht is vaak een goede plaats, aangezien je Ninja's de monsters dan langer kunnen volgen en bestrijden dan wanneer je ze zomaar ergens langs de weg plaatst.
Nog beter is het plaatsen van een Ninjahuisje in de lus van een weg, maar je kunt er ook voor kiezen twee huisjes pal tegenover elkaar neer te zetten (elk aan een andere kant van de weg) en zo de optocht van de monsters als het ware 'samen te knijpen' waardoor je voorkomt dat de monsters teveel uitwijken.

"HET GOOCHELEN MET MOGELIJKHEDEN EN POSITIES IS IETS WAAR IK ME UITSTEKEND MEE VERMAAKTE."



GOOCHELEN

In vrijwel elk level wordt op dit basisgegeven gevarieerd door iets nieuws toe te voegen. Er verschijnen bijvoorbeeld ineens vliegende monsters, of je moet drie wegen tegelijk bewaken. Regelmatig komt ook een nieuwe soort Ninja's beschikbaar. Bijvoorbeeld de witte soort die sneeuwballen kan gooien om vijanden te vertragen. Stel daar vlak achter eens een berg-Ninja met pikhouweel op, en kijk wat er gebeurt. Het goochelen met mogelijkheden en posities is iets waar ik me echt uitstekend mee vermaakte.
Wel jammer dat Ninjatown naast het hoofdavontuur en een tweespeler mode niet nog wat extraatjes bevat, want de gameplay werkt zo goed dat ik er ook nog wel in een hardcore modus ofzo van had willen (na)genieten.



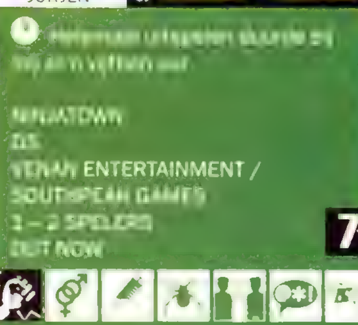


HALEN ALS

- Je dol bent op spellen waarin alles draait om strategische beslissingen.
- Je de eenvoudige en overzichtelijke graphics als een pre beschouwt.
- Een korte speelduur voor jou ook niet meteen een minpunt is.

CONCLUSIE

Op de valreep van 2008 kan ik zeggen dat ik dit jaar in weinig games zoveel pure, frustratieloze fun heb gevonden als in Ninjatown. Echt een heel leuke verrassing voor DS-bezitters, perfect om het jaar mee af te sluiten. Wel jammer van het voelbare gebrek aan extra's!



NET ALS ADVANCE WARS

Zoals Advance Wars turn based strategy terugbracht tot zijn essentie door deze uiterst overzichtelijk en zeer behapbaar te presenteren, doet Ninjatown iets dergelijks met RTS. Jammer dat niet net als in Advance Wars lekker veel verschillende spelvarianten zijn toegevoegd, dan was die Gold Award zeker binnen bereik gekomen!

BLASTWORKS: BUILD, FUSE & DESTROY

Het gebrek aan grote core-games voor de Wii gaf Jurjen dit najaar de tijd om minder grootschalige projecten eens nader te bekijken. En zo ontdekte hij dat Blast-Works een stuk interessanter is dan de verlepte screen-shots doen vermoeden.

Het favoriete tv-programma van mijn zoontje Samuel is Bob de Bouwer. Schijnt sowieso een van de populairste peuterfranchises te zijn, Bob de Bouwer. Wat je bijna zou doen denken dat peuters iets met bouwen hebben. Maar dat is niet zo. Tenminste niet in het geval van Samuel. Hij is meer een sloper. Samuel de Sloper.
Zou ook een populaire franchise kunnen worden, alleen zijn wij als ouders er soms wat minder blij mee.


(door: Duncmasta)
De molens in Kinderdijk werden grondig gerenoveerd.

MEGA MINDY

Laat ik me beperken tot twee sloopactiviteiten die bij de gemiddelde PU-lezer ook wel tot de verbeelding zullen spreken: Samuel heeft de Nintendo DS van mijn vrouw doormidden geknakt door hem de verkeerde kant op te willen vouwen, en krassen op mijn mega-tv gemaakt door er houten blokken tegenaan te gooien, dat laatste tijdens een programma van Mega Mindy.
Inderdaad, het is wel eens lastig, zo'n ontembare sloper in je huis. Helemaal omdat wij als ouders niets van opvoeding weten.
Aan de andere kant kan ik er ook wel weer om lachen. [illegible]


(door: Ztalker)
Is dit 'n weergave van onze economie? Leuke kunstjes maar gedoemd neer te storten?

> "MET JE EIGEN BOB DE BOUWER-SCHIP KNALLEN IN EEN AFZICHTELIJKE ROZE MEGA MINDY-WERELD"

KNALLEN MAAR

Misschien beginnen wij allen wel ons leven als sloper, en is het de beschaving (inclusief opvoeding en programma's van Bob de Bouwer) die ons tot bouwers moet maken. In BlastWorks begint alles in ieder geval ook met slopen. En wel op een zeer vertrouwde manier, namelijk in de vorm van een horizontaal vlieg-en-schietspel. Je vliegtuigje vliegt van links naar rechts, je vijanden vliegen precies de andere kant op, en knallen maar.
Zoals gebruikelijk in dit oeroude genre kun je de vuurkracht van je vliegtuigje vergroten door er power-ups aan toe te voegen. Het unieke van BlastWorks: die power-ups zijn de vijanden die je hebt neergeschoten!

VUILNISBELT

Heb je een ruimteschip neergeknald, dan vliegt dit met een boogje door de lucht. Lukt het je ermee te botsen, dan blijft het ruimteschip aan je vliegtuigje plakken en vuurt het gewoon verder. En zo kun je wel tien of twintig overwonnen vijanden aan je ruimteschip laten kleven, alsof je een vuilnisbelt aan je snuit hebt hangen. Omdat alles maar blijft vuren, vul je op die manier het scherm met een onontkoombare kogelregen waarmee je alles sloopt wat in beeld verschijnt.
Je vijanden kunnen de aangehechte wrakken overigens weer stuk voor stuk van je neus knallen, wat je kunt voorkomen door de aangehechte schroothoop (tijdelijk) te verbergen met een druk op de Z-knop.
Het is een unieke spelopzet die zorgt voor een nieuwe manier van denken, spelen en slopen.
En als je er genoeg van begint te krijgen, kun je met bouwen beginnen.


JURJEN SLOOPT EN BOUWT

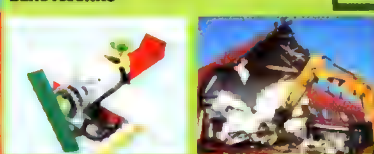

(door: Seveneleven)
En God maar vloeken toen Jezus 2.0 wederom vastliep.

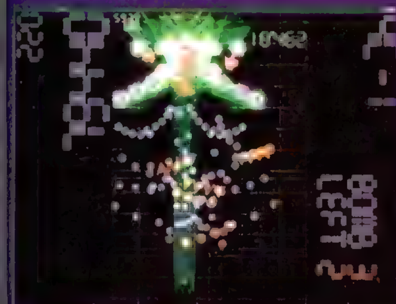
BOB DE BOUWER-SCHIP

De Editor mode biedt een behoorlijk aantal bouwstenen en virtuele gereedschappen om je eigen levels te bouwen, inclusief achtergronden, omgevingsobjecten, vliegtuigjes en vijanden. Door de wat onduidelijke menustructuur zal het je wel wat tijd kosten om iets te maken waar je echt trots op bent, maar het valt te bevatten.
En uiteindelijk geeft het toch een uniek gevoel, om met je eigen Bob de Bouwer-schip aan het knallen te gaan in een afzichtelijke roze Mega Mindy-wereld, of wat je dan ook maar wilt maken.

EXTRA, EXTRA, EXTRA, EXTRA!

Er zijn in totaal vier extra (complete) vlieg-en-schietspellen vrij te spelen door de hoofdmoot op alle niveaus te voltooien. Het betreft de eerder voor PC verschenen spelletjes rRootage (zie screen), Gunroar, Torus Trooper en TUMIKI Fighters. Veel meer motivatie om steeds weer het einde te halen kan een mens zich moeilijk wensen, dachten we zo.






(door: Azrha)
You see? The blast works.

HALEN ALS

- Je niet vies bent van vreemde concepten.
- Je droomt van een baan als levelontwerper.
- Je op www.blastworksdepot.com hebt gezien wat gebruikers allemaal al gemaakt hebben, en daarvan mee wilt smullen.



CONCLUSIE

Beeld en geluid zijn behoorlijk kut, maar vergeef dit knutselpakket zijn rauwe randjes en je vindt een schat aan speelse mogelijkheden.


JURJEN

SCORE 70

Als je het leuk vindt levels te bouwen, ben je hier zo dertig uur of langer mee zoet.

BLASTWORKS:
BUILD, FUSE & DESTROY
Wii
BUDCAT CREATIONS /
MAJESCO
1 - 2 SPELERS
1 FEBRUARI 2009
3+



HOLLAND KICKS

Nog steeds wordt door velen onderschat hoe groot eSports is en hoe goed wij Nederlanders eigenlijk kunnen gamen. Het bewijs werd weer geleverd op de afgelopen World Cyber Games in Keulen waar Oranje de nummer twee van de wereld werd voor grootmachten als Duitsland, China, Japan, Frankrijk, Canada en de VS. Allemaal landen waar eSports wèl serieus genomen wordt en gamers dik betaald krijgen. Met recht een wereldprestatie dus die wat ons betreft niet genoeg in het zonnetje gezet kan worden...

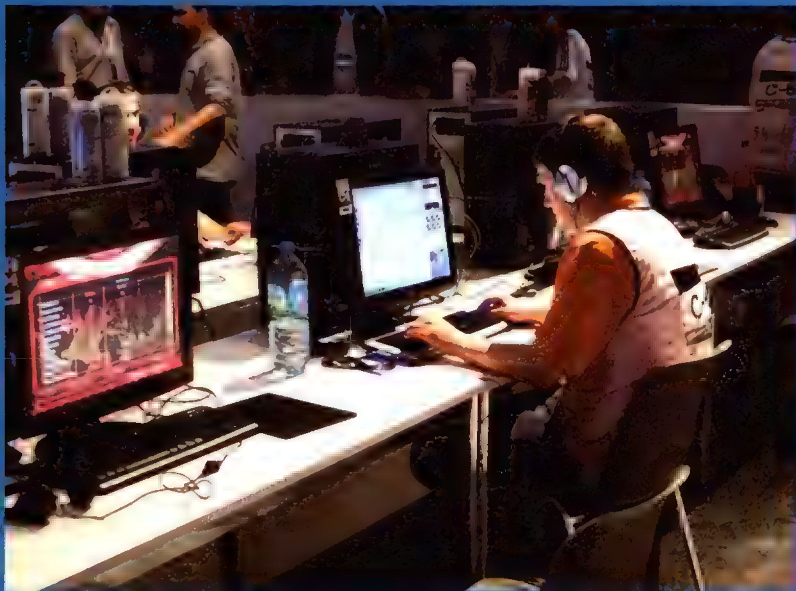


TWEE KEER GOUD EN EEN KEER BRONS OP WORLD CYBER GAMES IN KEULEN

Met veertien spelers vertrok Team NL begin november met de trein van Amsterdam naar Keulen. De verwachtingen waren hooggespannen. Met Grubby (Warcraft III), Handewasser (PGR 4), Steffan (Need for Speed), LowLandLions (Halo 3) hadden we immers meerdere ijzers in het vuur. En wat te denken van Luigi, de Age of Empires-speler die wereldwijd op plaats 3 stond?

PROFSPELERS

Iedereen besefte echter terdege dat de concurrentie steeds sterker wordt (ditmaal 800 gamers uit 78 landen!!!) en dat er met name in landen als de VS, Zuid Korea en Duitsland een flink aantal profspelers rondlopen, terwijl in Nederland alleen Grubby van zijn sport kan leven. Alleen een combi van puur talent en inzet zou ons dus de medailles moeten gaan brengen.
De voorronden verliepen een beetje fifty fifty qua succes. Boyke (Guitar Hero III), ret (StarCraft), Krye (Virtua Fighter 5), Rotterdam (Warcraft III) en Technique (C&C: Kane's Wrath – zie screen onder) redden het niet. Maar die hadden dan ook een achterlijk zware loting met alleen maar tegenstanders uit de top 3 van de wereld. De rest ging door en hoe!



HALO 3

Van te voren hadden veel mensen de LowLandLions (screen rechts) een grote kans toebedeeld op eremetaal. In Europa wonnen ze immers vaak. De vraag was echter hoe ze het tegen de Amerikaanse teams zouden doen, die met het spelen van Halo 3 veel geld verdienen.
Nu, in de voorronde bleek al snel dat ze niet onderdeden voor deze cracks. Team Canada, dat later goud won, scheet twaalf minuten lang in hun broek en kon pas op het eind de stand gelijk trekken. LLL cruiste daarna door de voorronden waarna ze het op moesten nemen tegen de arrogante Fransozen. Waar iedereen dacht dat LLL de cocky stokbroden zou pakken, verloren ze onnodig beide potjes.
Het feit dat Frankrijk en Canada later in de finale kwamen te staan, toonde aan dat hier veel meer in had gezeten.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Grubby is back!!! In 2004 won onze topspeler voor het laatst de WCG en steeds meer mensen begonnen openlijk aan zijn capaciteiten te twijfelen. En ja, dan kun je maar één ding doen, en dat is de WCG winnen!
Grubby was gewoon on a roll in Keulen. Na een wat moeizame voorronde, won hij van ToD, HoT en in de finale van de grote favoriet en Koreaans sekssymbool nummer 1: Moon. En hoe. Want hoewel de uitslag (2-1) anders doet vermoeden, was Grubby steeds in de aanval en zorgde enkel de ongehoorde taaiheid van de Koreaan er voor dat hij niet met 2-0 ten onder ging.
Grubby is dus duidelijk weer de man en dat betekent dat er voor hem een lucratief 2009 aankomt.

WCG 2008



PROJECT GOTHAM RACING 4

Handewasser kwam, zag en overwon; zo kun je het toernooi van dit fenomeen het beste omschrijven. Er is maar één iemand die van Handewasser kan winnen en dat is Handewasser zelf. Als hij nerveus is doet ie rare dingen, maakt hij fouten, zoals in de voorronde tegen de Oostenrijker die later Brons won, maar zit ie goed in zijn vel en zijn z'n handen fris gewassen dan pakt ie iedereen in met boter en suiker.
De Brit Live, die online op Xbox Live de man is, dacht een kans te hebben in de finale. Not! De man heeft alleen de achterkant van Handewasser's wagen gezien.
Met deze winst verdient Handewasser een plaatsje in de Hall of Fame omdat hij nu twee keer de WCG heeft gewonnen. En ook nog twee keer achter elkaar, wat bijna nooit voorkomt.

WCG 2008





ARSCH!!!



NEDERLAND 2E VAN DE WERELD!!!

SCHEISSE DEUTSCHLAND

Een paar dingen begrepen we niet helemaal in Keulen en om sommige dingen werden we zelfs pislink.

- We weten dat Warcraft en StarCraft heilig zijn, maar dat de finale van Project Gotham Racing 4 niet op het podium werd gehouden, was echt een schande.
- We hebben medelijden met de Duitse gamers. Door de strenge regels in dat land, mochten Counter-Strike, Halo 3, Virtua Fighter 5 en Command & Conquer! niet op het podium vertoond worden. Want ja, schadelijk voor de tere ziel.
- De regisseur van het hoofdpodium snapte duidelijk geen hol van gamen, want tijdens de wedstrijden ging hij sfeerbeelden laten zien van de zaal. Zie je het al voor je tijdens de Champions League finale…
- Als je 10.000 man per dag verwacht, waarom dan maar één eet-kraampje openen?
- Als je 10.000 man per dag verwacht, waarom dan maar één toilet openen?



AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

'n!SkWzZ_Luigi' speelde twee dagen op hoog niveau, maar in de halve finale en in de strijd om de derde en vierde plaats liet zijn talent hem opeens in de steek, en dat scheelde 'm toch even 10.000 eurootjes. Of Age of Empires er volgend jaar nog bij is, valt te betwijfelen nu Ensemble Studios opgeheven wordt. 'n!SkWzZ_Luigi' moet dus zeer waarschijnlijk op zoek naar een andere game.

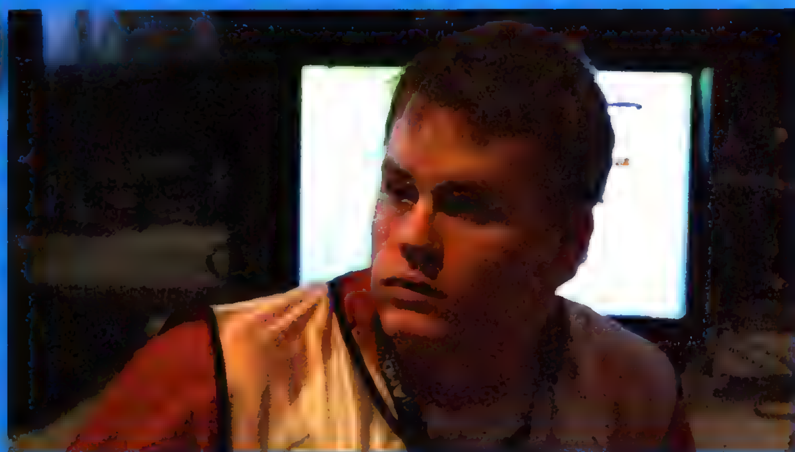
NEED FOR SPEED PROSTREET

Een keer tweede, een keer derde en dit jaar eerste… dat was wat Steffan zich had voorgenomen voor deze WCG. Helaas maakte hij in de halve finale tegen de latere winnaar uit Rusland een paar kleine foutjes, en kon deze 'm in de laatste bocht alsnog voorbij komen.
Dat Steffan zich vervolgens nog kon opladen voor de strijd om de derde en vierde plaats was een wonder, want hij was zo pissed op zichzelf dat hij zowat z'n stuurtje doormidden ramde. Gelukkig wist ie zich net op tijd te herpakken en won de match en 2500 dollar.

FIFA 08

Op console gebied behoren we met FIFA tot de wereldtop met een gast als Andries Smit, maar op de PC lukt het maar steeds niet.
Niels Bartsch, die echt heel goed speelde en bijvoorbeeld de latere finalist uit Portugal op een gelijkspel wist te houden; hij speelde in de achtste finale één slechte helft en dat werd 'm fataal. Met 2-1 verloor hij van de nummer 1 van Roemenië, een land waar blijkbaar op hoog niveau gefifad wordt, want de nummer 3 van Roemenië won uiteindelijk de WCG.
Volgend jaar nieuwe kansen met FIFA 09.

WCG 2008



WIST JE DAT…

- De winnaar bij FIFA 08 met zijn toetsenbord speelde.
- Na vijf dagen bratwurst met wit bier de puisten uit je kop slaan.
- De Britse winnaar bij Guitar Hero III in Expert, combo's van 1500 aanslagen zonder fouten maakte.
- Onze Boyke (zie screen) grote delen van de GH-nummers zonder te kijken kan spelen.
- Grubby voor zijn leven moest rennen toen de Koreaanse fans hem zagen.
- JJ dacht dat een paar gamers met hem op de foto wilden… maar het bleek dat ze hem vroegen of hij een foto wilde maken van hen met Grubby erbij.
- Er één meisje meedeed (uit België) en dat die als enige een kamer voor zichzelf had, want bij de WCG mogen man en vrouw niet bij elkaar slapen.
- Counter-Strike spelers by far het meeste lawaai maken.
- En StarCraft spelers het minst.
- FIFA-spelers het minst vriendelijk tegen elkaar zijn.
- En vreemd genoeg Virtua Fighter 5 spelers het meest.
- De finale tussen Grubby en Moon op www.wcg.com nog steeds te bekijken is. En dat zelfs JJ het vet vond terwijl hij geen hol begreep van hetgeen er gebeurde op het scherm.



BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Wouter was op school misschien (net) niet zo'n ettertje als Jimmy Hopkins, maar een matpartijtje hier en daar ging hij niet uit de weg. Hij voelt zich dan ook prima thuis op Bullworth Academy.

Als ik een lijst zou moeten maken van de meest relaxte games die ik de afgelopen jaren gespeeld heb, dan staat Bully toch zeker in de top drie. Beetje rondlopen over het schoolplein, af en toe een pestkop verrot schoppen, missietje doen en vervolgens een vadsige snol op haar bek pakken. Dit terwijl het ontspannen riedeltje door blijft lopen… het is als naar school gaan en vakantie vieren tegelijk!

ONTSPANNEN?

Dus verwachtte ik een ontspannen herhaling van mijn tocht door Bullworth op de PC. Hoogstens een beetje worstelen met de controls, maar zoiets duurt voor een obsessieve gamer als ik toch nooit lang? Gamen gaat voor mij immers net zo natuurlijk als neuken, alleen doe ik het veel vaker.
En inderdaad, het lopen en rondkijken in Bully PC gaat net zo makkelijk als je van knopjes drukken en muisschuiven mag verwachten. Maar dat verandert zodra er wat ingewikkelder acties van je verlangd worden.

PORTERDEPORT

Een paar voorbeeldjes: je linker Alt is eigenlijk je belangrijkste knop! Ja, dat slaat natuurlijk op kont. Daarnaast moet je, naast de WASD, zowel je rechter richtingtoetsen als je muis gebruiken. Meestal niet tegelijk, but still… dit stinkt naar een makkelijke port.
Het dieptepunt was nog wel dat je je muis NIET kan gebruiken in de menu's! "Dat heb ik voor het laatst in een DOS-game gezien", aldus Maarten.

JIMMY DE NEUSHOORN

En dus was mijn hernieuwde bezoek aan Bullworth Academy niet zo ple- [illegible].
De graphics zijn natuurlijk mooier dan het PS2 origineel dat ik ooit speelde, maar zijn niet opvallend beter dan die van de 360-versie. Jimmy lijkt zelfs nog wat lelijker geworden, terwijl hij in de PS2-versie al een kop van een in z'n kloten geschopte neushoorn had.
Toch mag ik hem wel, die Jimmy, ondanks zijn matige PC-optreden.



CONCLUSIE

[illegible]

WOUTER — SCORE **64**

In principe een uurtje of dertig, maar dan moet je wel zorgen dat je jezelf in de tussentijd niet ophangt aan je muissnoer of je eigen kop inmept met je toetsenbord.

BULLY
PC
ROCKSTAR
1 SPELER
OUT NOW
16+

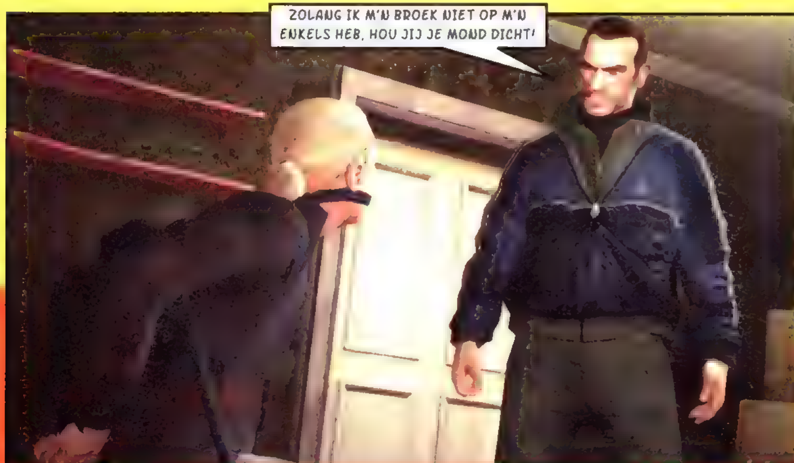
GTA IV

POWER UNLIMITED GOLD

Het zijn de roerige tijden voor de PC-gamers, maar Rockstar laat hen niet in de kou staan. En dus is GTA IV er nu ook voor de PC. Jan deed de horlepiep terwijl hij de game installeerde…

Natuurlijk, GTA IV ziet er mooier uit op de PC. De texturen zijn hoogwaardiger, de draw distance beter (hoe fraai verre objecten in beeld komen!) en de resolutie kan extreem hoog ingesteld worden. Leuke, logische maar minieme extraatjes.

Voorts is de game speelbaar met de Xbox 360 controller maar ook met muis en toetsenbord. Dat laatste werkt prima zolang je loopt; voor de besturing van voertuigen wil je toch echt de controller gebruiken. Dat je het even weet…



BETER DAN THE MOVIES?

Belangrijkste vernieuwing is echter de veel besproken video-editor. Eigenlijk doet deze extra tool (bijna) hetzelfde als de complete The Movies game van Lionhead Studios van een aantal jaar geleden, alleen veel gebruiksvriendelijker.
Als je een scène later terug wilt zien, druk je tijdens het spelen op de F2 knop. De game zal nu een halve tot een hele minuut actie opslaan. Dit kun je blijven doen, zowel in single- als in multiplayer. Daarna kun je de clips terugzien en bewerken en de meest coole GTA IV filmpjes aller tijden maken!

JE EIGEN FILM(TRAILERS)

Zo kun je met behulp van markers de camera zo positioneren als je wilt. Je kunt de scène laten zien zoals je hem zojuist hebt gespeeld, maar je kunt de camera ook focussen op een ander personage. Voorts kun je de camera draaien, zoomen, tilten en wat dies meer zij, tevens kun je de tijd versnellen en vertragen, kun je grafische filters over de beelden heen gooien, muziek onder je clips zetten en teksten invoegen, als ware het een echte filmtrailer.
Dit levert een schat aan mogelijkheden op waarbij ik Niko bijvoorbeeld vlak voordat hij een schot loste, even stil liet staan en het geluid van datzelfde schot lekker hard zette. Vet!

NÓG COOLER

De video editor zorgt echt voor de nodige replay aangezien deze tool je uitdaagt bepaalde missies en onderdelen nóg cooler opnieuw te spelen, om die versie dan in beeld te brengen. Zo ben je acteur en regisseur tegelijk in misschien wel de beste game van 2008!

CONCLUSIE

PC-gamers hebben er even op moeten wachten maar een van de beste games van dit jaar is onder Windows nog leuker geworden!

JAN — SCORE **95**

De singleplayer en de multiplayer waren al zeer onderhoudend, maar met de video-editor wordt GTA IV voor regisseur wannabees pas echt eindeloos.

GTA IV
PC
ROCKSTAR / TAKE 2
1 - 32 SPELERS
OUT NOW
18+

ALONE IN THE DARK: INFERNO

Maarten heeft 't altijd over vrouwen. De hele dag valt ie ons lastig met z'n laatste veroveringen of beschrijft hij onbereikbare schoonheden. Toch waren zelfs wij verbaasd dat ie 't voor elkaar kreeg om een review over Alone in the Dark Inferno te schrijven die grotendeels over een vrouw gaat...

Eigenlijk zou ik een boze brief moeten sturen naar Eden Games. Wat een eigenwijze klaplopers die gasten wel niet zijn. Maar ik hou me in. Ik ben stiekem best wel een beetje blij met ze. Ja, nú wel! Maar ik heb er wel vijf maanden op moeten wachten...



EIGENWIJZE JOURNALIST

Begin dit jaar sprak ik in New York, na een speelsessie met Nour Pollini, de senior producer van Alone in the Dark. Het was een aardig dametje, die Française. Het interview ging ook lekker... totdat ik vroeg waarom ze bepaalde keuzes hadden gemaakt. Waarom was de camera zo kut? Waarom deze verwarrende besturing? Hier gaan jullie problemen mee krijgen, klapte ik er zomaar uit. Mevrouw Polloni was not amused. Wie dacht ik wel niet dat ik was, brutale Nederlandse journalist! Wekenlang hingen we elke avond aan de telefoon. Om het goed te praten. 'Maar ik bedoelde het niet persoonlijk, Nour', probeerde ik haar gerust te stellen. Ondanks alle brieven, emails en belletjes hield ze voet bij stuk. AitD bleef dezelfde besturing houden en ik schreef dus in m'n coverview: "Alone heeft veel prachtigs te bieden, maar het geheel wordt helaas overschaduwd door de krakkemikkige besturing en het mindere camerawerk."

NOUR, HET IS OKÉ

De PS3 versie werd uitgesteld. Daar waren wat problemen mee. En na het commentaar van nog meer journalisten werd deze versie uiteindelijk helemaal aangepast.

In Leipzig mocht ik weer even praten met de ontwikkelaar. Nour was er niet. Desondanks werd ik een blij man. Ze hadden namelijk precies de punten aangepast waar ik problemen mee had.

De draaihoek van Edward Carnby is kleiner, waardoor hij veel makkelijker loopt. De camera heeft veel minder issues en is vrijer, het switchen tussen first- en third-person view gaat soepeler en het hele inventorysysteem is op de schop gegaan. Het combineren van items gaat gemakkelijker en je hebt geen batterijen voor je zaklamp nodig, wat ruimte in je zakken scheelt. De gameplay wordt nu gepauzeerd als je je jas openslaat en voor MacGyver gaat spelen. In de 360-versie werd je gewoon aangevallen tijdens dit proces. Daar werd ik niet vrolijk van. Nour uiteindelijk ook niet, zo blijkt nu.

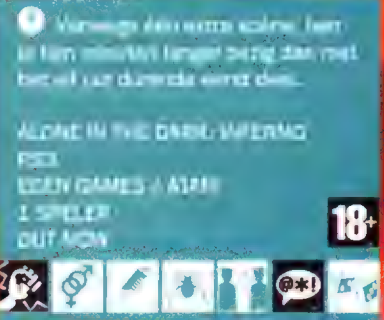
CONCLUSIE

De meeste punten van kritiek op de Xbox 360 versie zijn in Inferno verwerkt, dus de game verdient een hogere score. Aan de andere kant zijn we inmiddels wel vijf maanden verder en stikt het van de veel betere games. Maar Nour, nu alles weer oké is, kopje koffie drinken bij jou thuis?



MAARTEN

SCORE 78



TRANSFORMERS ANIMATED

Jeroen is verreweg de grootste Transformers fan die er bij ons rondloopt. Hij was dan ook de enige die verheugd reageerde toen de nieuwe DS Transformers game op de redactie binnenkwam.



Vrouwelijke spookrijder.

Laat ik meteen even één ding duidelijk maken: ik ben weliswaar een enorme Transformers fan, maar ik word niet per definitie blij van iedere nieuwe Transformers game. Zo heb ik namelijk echt een gruwelijke hekel aan die Transformers game die naar aanleiding van de film is verschenen. Die was namelijk kwalitatief uitermate teleurstellend. Van Transformers Animated werd ik echter wel gelukkig. Niet in de laatste plaats omdat het een game is die is gebaseerd op de nieuwe animatieserie, en die is bijna net zo goed als de Generation 1 serie.

ANIMATIE

Transformers Animated is naast een zeer goede animatieserie en uitstekende speelgoedlijn (check 't maar eens) ook een leuke DS game geworden, en dat is vrijwel helemaal te danken aan het feit dat de ontwikkelaars goed hebben gekeken naar de Blizzard klassieker Lost Vikings. Een game met drie Vikingen in de hoofdrol die alle drie verschillende eigenschappen hadden. En alleen door deze op de juiste wijze te combineren kon je de levels tot een goed einde brengen.

Transformers Animated doet eigenlijk hetzelfde. Je bestuurt Optimus Prime, Bulkhead en Bumblebee en lost al wisselend tussen de drie hoofdrolspelers enkele eenvoudige puzzels op. Vaak is het niets meer dan de juiste knoppen indrukken om deuren te openen. Slechts zelden wordt het lastiger en zul je even na moeten denken.

Dat is dan ook meteen het grootste minpunt van deze game: het is net effe te simpel allemaal.

KARREN

Die simpelheid vinden we ook terug in de racesecties. Je ziet je Autobot van achter en stuurt je botje over een vrij rechte weg, terwijl je om de zoveel tijd wat overig verkeer moet zien te ontwijken. Mocht er plots een tegenstander opduiken in de vorm van een kleine helikopter, dan kun je met een druk op de knop transformeren en het kleine grut uit de lucht knallen.

Doeltreffend, maar zo eenvoudig dat het de standaard van de game een beetje omlaag haalt. Wat dat betreft had ik graag wat meer en vooral complexere levels gezien waar je je in Lost Viking stijl doorheen werkt.

CONCLUSIE

Een bijzonder vermakelijk Transformers avontuur in de geest van Lost Vikings.



JEROEN

SCORE 70

Na een uurtje of tien heb je het wel gezien en zet je het in de kast om de speelfilm van Transformers te bekijken, die oldschool versie dan hè.

TRANSFORMERS ANIMATED
DS
ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW
3+

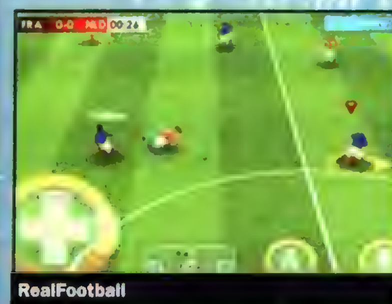


APPLE GAAT DE CONCURRENTIE AAN!

Ze gaan het doen! Apple gaat de concurrentiestrijd aan met Sony's PSP en Nintendo's DS. Op uitnodiging van Apple kregen Maarten en Jeroen een sneak peek in de wereld van iPod Touch en iPhone gaming.

Al enige tijd geleden is de App Store voor de iPod/iPhone gelanceerd. Er zijn al tientallen games te downloaden voor een gemiddelde prijs van acht Euro.
Nu hangt het succes van de iPod/iPhone als gamesplatform niet alleen af van de kwantiteit van het aanbod maar vooral ook van de kwaliteit. En met name aan dat laatste aspect wordt keihard gewerkt.





RealFootball

Zo kregen Maarten en Jeroen enkele bestaande games te zien, waaronder Crash Bandicoot Racing, RealFootball 2009 en de supertoffe Tetriskloon Topple, waarin je je evenwicht bewaart door je iPod/iPhone te kantelen. De twee PU redacteuren werden compleet weggeblazen door Need for Speed Undergrond en Rolando (soort LocoRoco). Dit was van een kwaliteit die beiden niet verwacht hadden van iPod/iPhone games. Volgende maand zullen we dan ook uitgebreid ingaan op het gamen met de iPod/iPhone.

MaffeMugShot

Hé is dat niet Gruntilda? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/ object en druk af!

[illegible]



De winnaar van de MaffeMugShot wint een Nationale Entertainment Card ter waarde van 50 Euro. Met de Nationale Entertainment Card kun je dvd's, cd's en games kopen. De handige digitale kaart op pinpasformaat heeft veel extra mogelijkheden. Zo kun je met de kaart, die onbeperkt geldig is, het bedrag in delen besteden en kun je er ook online mee betalen.

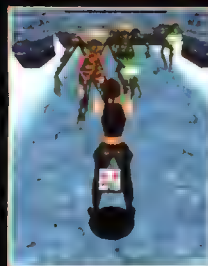


GAMES

TOMB RAIDER UNDERWORLD

EA MOBILE.EA.COM

Wie wil 't niet? Op avontuur gaan met een lekker wijf, en nu kan je dat ook op je mobiel doen met niemand minder dan Lara Croft.
Nu is Lara's avontuur uitstekend te pruimen op de consoles, maar ondanks minder goede herinneringen met eerdere mobile Tomb Raider games, moet worden gezegd dat ook dit avontuur goed in elkaar zit.
Oké, de omgevingen zijn een beetje standaard en ruw, maar de gameplay zit uitstekend in elkaar.
Je bestuurt Lara Croft als het ware over een rails, dus echt richting bepalen hoef je niet, tenzij je gaat knallen en klauteren. Dan dien je jezelf goed te positioneren om over afgronden te springen of aan richels te hangen.
Het vraagt geduld en een goed reactievermogen maar dit avontuur speelt bijzonder lekker en is bovendien super vermakelijk.



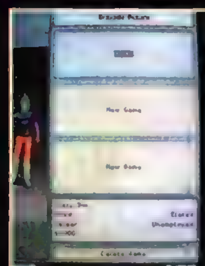


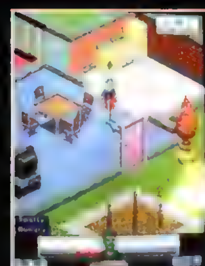
SCORE: 7

THE SIMS 3

EA MOBILE.EA.COM

Terwijl Wouter ongeduldig zit te wachten op de PC versie van The Sims 3, zit Jeroen al met die game op zijn mobiel te pielen. En hij vindt het tof!
Het speelt zoals je dat in The Sims gewend bent. Je klikt dus op items als 'douche' of 'ijskast' waarna er enkele acties tevoorschijn komen; dus douchen of een snack eten.
Je ontmoet andere Sims, je gaat werken en verdient geld waarmee je je huisje kunt opleuken, en voor je het weet heb je een huis vol Sims vrienden.
Geinig zijn ook de minigames die je moet spelen om bijvoorbeeld te voorkomen dat je eten (of je huis) verbrandt.
Eigenlijk doet de Sims 3 niets fout; het is natuurlijk voortborduren op een succesvolle formule maar dat mag van ons, als je het op een dergelijke manier doet.





SCORE: 8



GRATIS DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER

Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

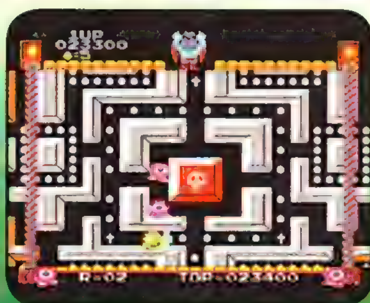
DOWNLOADABLE GAMES

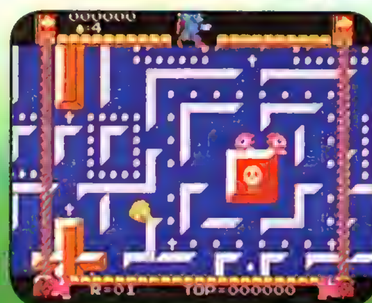
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

DEVIL WORLD

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Als het waar is dat Miyamoto zijn games op z'n hobby's baseert, dan willen we liever niet weten waar hij in 1984 zijn vrije tijd aan besteedde. In dat jaar maakte hij namelijk Devil World, een vage Pac-Man kloon waarin je gewapend met kruizen en vuurspuwende bijbels het duivelse kwaad bestrijdt. Het is heerlijk naïef, zo'n jonge Japanner die denkt dat er in het Westen net zo relaxed wordt omgesprongen met religie als in zijn eigen land. Maar natuurlijk werd Devil World vanwege al die religieuse symboliek uit de VS geweerd. Hij werd wel in Europa uitgebracht, maar met weinig succes. Alsnog een aanschaf waard? Nou nee, behalve wanneer je als diehard Nintendo fan er eens kennis van wilt nemen. Zie het als een oude schets van Rembrandt die wordt opgeduikeld - leuk voor zijn fans, maar aan het grote publiek niet besteed.





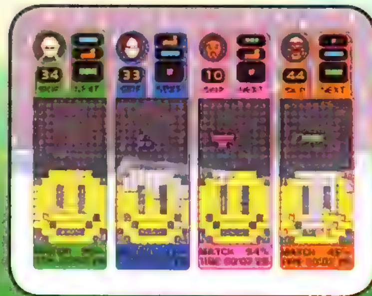
500 WII PUNTEN — SPELERS 1 - 2 — SCORE ★★ (2 van 5 sterren)

TETRIS PARTY

WIIWARE / Wii

Als er één game is die een 100 verdient, is het wel Tetris. Want die game is perfect natuurlijk. Of toch niet?
Nee, toch niet. Speel Tetris Party maar eens, die game laat zien wat er allemaal nog aan het oorspronkelijke Tetris verbeterd had kunnen worden. Je ziet bijvoorbeeld in een schermpje welke blokken als volgende komen, kunt een blok verwisselen of instant laten vallen. En je kunt zelfs blokken besturen met het Wii Balance Board! Nu is dat laatste geen verbetering, maar geinig is het wel, net als de spelvariant waarin je een bergbeklimmertje langs je blokkenstapel omhoog moet helpen.
Er zijn maar liefst achttien spelvarianten, inclusief perfect werkende online-ondersteuning, dus willen we dit graag bestempelen als de perfecte versie van de perfecte game, wat je er ook van vindt.



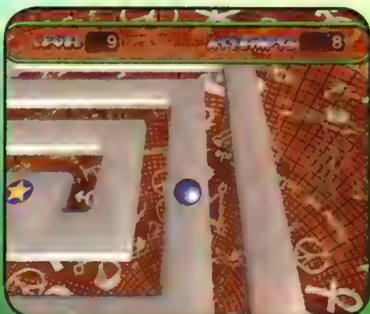


1200 WII PUNTEN — SPELERS 1 - 6 — SCORE ★★★★★ (5 van 5 sterren)

THE INCREDIBLE MAZE

WIIWARE / Wii

Als kind waren we gek op van die houten doolhofbakjes waar je een balletje doorheen moest rollen, en dat kun je terugzien in onze waardering voor spellen als Monkey Ball en Kororinpa.
Helemaal wild werden we toen we vernamen dat het oude houten bakje uit onze kindertijd 1-op-1 naar een videogame vertaald zou worden, onder de waanzinnige titel The Incredible Maze.
Eenmaal begonnen met spelen was de teleurstelling zelfs groter dan we ooit in onze kindertijd hadden meegemaakt, inclusief die keren dat Sinterklaas niet bleek te bestaan en de juf ging trouwen. Eerlijk, we zouden nog liever grote harde stukken stront door een natte verhuisdoos rollen dan nog eens deze onnoemelijk slechte uitwerking van het briljante houten bakjespel uit onze kindertijd te moeten ondergaan.





1200 WII PUNTEN — SPELERS 1 — SCORE (0 van 5 sterren)

SPACE INVADERS GET EVEN

WiiWARE / Wii

Dertig jaar nadat we ze allemaal uit de lucht knalden zijn de Space Invaders terug, en ze zinnen op wraak.
In het spelletje Space Invaders Get Even ben jij de aanvoerder van het Invaders-leger, wat er op neerkomt dat je de controle hebt over een UFO met daaromheen een zwerm van die gekke beestjes. Je kunt ze omlaag, naar de aarde, sturen om daar doelwitten te treffen, wat die aardlingen natuurlijk niet zomaar laten gebeuren. Ze sturen tanks, helikopters en beschikken zelfs over eindbaasachtige monsters.
Dit alles resulteert in een geinig, nogal hectisch arcadespelletje, dat echter al na één missie (twee levels en een eindbaas) eindigt! Waarna het de bedoeling is dat je nieuwe missies koopt voor 5 euro per stuk. Tja, als die Invaders wraak nemen, doen ze het goed ook!





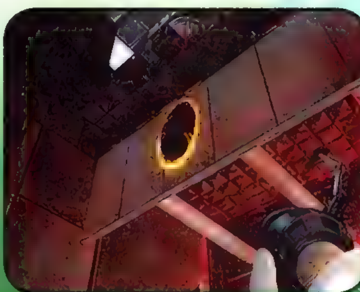
500 WII PUNTEN SPELERS 1 SCORE

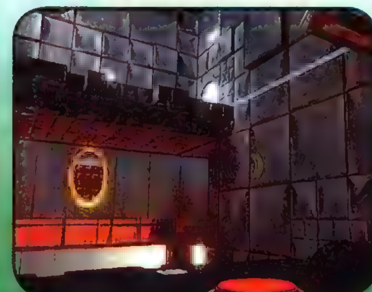


PORTAL: STILL ALIVE

XBOX LIVE ARCADE

The Cake is a lie! The Cake is a lie! We zitten er weer helemaal in hoor. Het enige probleem is dat wij The Orange Box al in ons bezit hebben en dus Portal al hebben gespeeld. Mocht je Portal echter nog niet kennen, dan mag je dit juweeltje niet missen.
Alleen door handig om te gaan met zwaartekracht, timing en ruimtelijk inzicht kun je de vele puzzels tot een goed einde brengen. Je kent het principe vast wel. Schiet een ingang op de ene muur en een uitgang op de andere. Loop door de ene portal heen en je loopt er hups zo bij die andere portal uit. Simpel, doeltreffend maar o zo lastig.
Overigens bevat deze portal een paar nieuwe levels, dus mocht je helemaal verslingerd zijn aan het origineel dan kun je daar nog veel plezier aan beleven.





1200 MS POINTS SPELERS 1 SCORE



AGE OF BOOTY

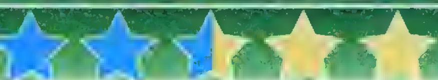
XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION STORE

Arrrrrrr, Aaaarrrrrrrr! Ahum. Juist, piraten dus. Dat betekent plunderen, andere piraten aan je zwaard rijgen en vrouwen verkrachten, terwijl een papegaai op je schouder balanceert.
Hoewel, in Age of Booty gaat dat niet helemaal op. Age of Booty is een strategiegame met Arrrrrrrr piraten in de hoofdrol. Het speelt zich af op een Kolonisten van Catan-achtig speelveld en het is zaak om steden over te nemen terwijl je andere piraten probeert uit te schakelen.
Dat is leuk in de singleplayer maar de game is gemaakt voor de multiplayer en dat kun je met maar liefst acht man in co-op doen! Hoe vet is dat? Nou dat is behoorlijk vet. Dat komt natuurlijk voor het grootste gedeelte doordat de game over Arrrrrr piraten gaat! Hoewel we de papagaai op de schouder een beetje misten.





800 MS POINTS SPELERS 1 - 4 (2 - 8 ONLINE) SCORE



VIGILANTE 8 ARCADE

XBOX LIVE ARCADE

Weet je, vroeger waren dit soort games leuk. Vooral eigenlijk omdat er niets beters voorhanden was. Beetje rondcrossen en andere wagens onder vuur nemen, was best tof. De graphics waren voor die tijd alleszins acceptabel en de explosies en de keiharde actie mochten er zeker zijn. Tegenwoordig zijn we wel wat anders gewend, en trekken we deze shit niet meer. Het is verschraalde mosterd uren na de maaltijd. Been there done that. Alsof je Carl Lewis laat sprinten tegen Usain Bolt, alsof Joop Zoetemelk meedoet aan de Tour de France, alsof de Christen Unie in het kabinet zit...
Dat zijn van die zaken die niet meer kunnen, of niet meer zouden moeten kunnen. En datzelfde geldt voor Vigilante 8 Arcade; een schiet- en racespel waar niemand op zit te wachten. Wij niet en jij waarschijnlijk al helemaal niet.





800 MS POINTS SPELERS 1 - 4 SCORE





"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT





COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noya, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40 (met ingang van PU1 2009 losse nummers €3,85). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB

HOI 2009 PRINT

ACHTERAF IS HET MAKKELIJK LULLEN

★ De nieuwe Need for Speed Undercover krijgt flink wat negatieve reviews van gamesites. Terwijl de game eigenlijk niet voor deze fanatieke doelgroep gemaakt is. Het wordt tijd te gaan wennen aan wat in de bioscoop al jaren geldt: dat je Hollywood-films hebt en typische filmhuisfilms. Je weet wel, die artistieke shit waarin je twintig minuten kijkt naar een oude man op een stoel op de toendra. Inclusief altviolen op de achtergrond.

★ Verbazingwekkend om te zien dat het fantastische LittleBigPlanet niet als een gek verkoopt. Of zou het toch zo zijn dat we hier in ons land allemaal simpele eikels zijn die alleen maar dom willen knallen...

★ Eigenlijk vinden we al dat we voor lul staan als we met de Wii aan het zwiepen zijn, maar dan zijn we in ieder geval nog games aan het spelen. Bij Wii Music hebben we echter af en toe het idee dat we staan te zwiebelen (zwaaien en wiebelen, that is) als een gast die net 220 volt door zijn flikker heeft gekregen.

★ Overigens zijn we nu wel uitgemusiceerd, beste mensen van de gamesbizz. We zijn per slot van rekening gaan gamen omdat we het ritmegevoel van John McCain bezitten.

★ Dat zal wennen zijn voor Rockstar. Een review van GTA IV op een halve pagina. Die doen het nooit voor minder dan een cover en drie pagina's.

TO DO LIST

- EEN PAAR UUR IN LIBERTY CITY GAAN CRUISEN ZODAT WE STRAKS, ALS DE DOWNLOADABLE CONTENT DAAR IS, WEER BLINDELINGS ELKE STRAAT WETEN TE VINDEN.
- ONS KLAAR MAKEN VOOR DE GAME DIE EEN VAN DE VETSTE GAMES VAN 2009 BELOOFT TE GAAN WORDEN: RESIDENT EVIL 5. DE SCHONE BOXERS KUNNEN ALVAST KLAARGELEGD WORDEN.
- UIT GAAN ZOEKEN WAAR ALAN WAKE EIGENLIJK IS GEBLEVEN. WIJ HEBBEN HET IDEE DAT DE DEVELOPER 'M ZELF OOK EFFE KWIJT IS.
- BALKENDE, BOS OF BEATRIX BELLEN ALS DE REVIEW VERSIE VAN KILLZONE 2 VOLGENDE MAAND NÓG NIET OP ONZE REDACTIEMAT PLOFT. HET BETREFT HIER IMMERS EEN ZAAK VAN LANDSBELANG.
- STEVEN ECHT HELEMAAL KAPOT MAKEN DOOR HEM NA WARHAMMER ONLINE, DE NIEUWE LOTR MINES OF MORIA EN WRATH OF THE LICH KING OOK NOG AF TE STUREN OP DE VIRTUELE WERELD VAN DE NEDERLANDSE MMORPG SPELLBORN.
- ONS CREATIEVE BREIN WEER IN EEN HOGERE VERSNELLING ZETTEN EN TOFFE IDEEËN VERZINNEN VOOR DE KOMENDE MAANDEN. DE AFGELOPEN TIJD BODEN ZICH ZOVEEL VETTE GAMES AAN, DAT ZELFS EEN ANALFABEET UIT KAZACHSTAN DE PU NOG HAD KUNNEN VULLEN.

CHICK VAN DE MAAND

JA, JA... HOLD YOUR HORSES. ANGELINA JOLIE ZIT NIET IN WANTED, DAT WETEN WE. MAAR JAN WAS DAAR ZO DOOR TELEURGESTELD DAT HIJ HET SPECIALE VERZOEK BIJ DE JURY INDIENDE OM VOOR ÉÉN KEER EEN CHICK VAN DE MAAND TE KIEZEN DIE NIET IN EEN SPEL ZIT.
"MAAR DAN KUNNEN WE NET ZO GOED EEN GEILE GRONINGSE BOERIN NEMEN, DIE NIET IN 'LEVEN OP DE BOERDERIJ' ZIT", BRACHT WOUTER DAAR TEGENIN. DE JURY WIST ZOALS ALTIJD IEDEREEN TEVREDEN TE STELLEN.



RARE JONGENS DIE RUSSEN

Nou ja, eigenlijk mogen wij Hollanders natuurlijk niets zeggen (op pagina 81 zag je daar weer een fraai voorbeeld van) maar deze Russische deelnemer aan de WCG trok ook het nodige bekijks vanwege zijn volgesmeerde smoel.
En net als een vrouw met haar mascara, leek hij z'n spuitbusjes binnen handbereik te hebben voor als de boel door zou gaan lopen.



WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

11% Onszelf een burnout spelen aan die shitload aan goede games.

12% Ons kapot ergeren aan die klotehonden in Call of Duty: World at War.

9% Glazige blikken van onze vriendinnen ontwijken als we drie uur bezig zijn onze nieuwe Avatar op Xbox Live te tweaken.

8% Sony een kutcijfer geven voor de vaagste gametitel van de maand: EyeToy Play PomPom Party. What the f*ck!

13% Leven op De Boerderij spelen natuurlijk…

8% Skate It op de Wii cadeau geven aan iemand waar we een bloedhekel aan hebben.

10% Wennen aan een PU met een stuk minder Gold Awards.

7% Aan vrienden uitleggen dat Lips geen jaren zeventig pornofilm is.

9% Het personeel van onze uitgeverij echt helemaal gek maken met Wii Music, Rock Band, Lips & Guitar Hero World Tour. Zo veel valse shit kan immers geen enkel mens verdragen.

13% Ons afvragen waarom Atari Alone in the Dark niet meteen goed heeft gemaakt…

- JURJEN, ER LIGGEN TICKETS KLAAR VOOR L.A. EEN OP NAAM VAN JOU EN EEN OP DIE VAN DRAKE. VERKLAAR JE NADER.
- JONGENS, WIE IS ER IN GODSNAAM WEER WAT AAN HET DOWNLOADEN? INTERNET IS TE TRAAG NAMELIJK.
- OMLAAG, SCHUIN OMLAAG, RECHTS, PUNCH!
- WAT?! GA JE NAAR ATARI, JAN? SERIEUS, GAAN ZE WEER ECHTE GAMES MAKEN?
- KAN IEMAND DE VERBANDTROMMEL HALEN? MAARTEN IS WEER EENS GEVALLEN MET SKATEBOARDEN.
- YEP STEVEN, JE BLAUWE DRAAK IS BINNENGEVLOGEN.
- WE GAAN DIEREN SCHIETEN! MET EEN CAMERA DAN HÈ.
- OH JURJEN, NIET VERGETEN CHRONO TRIGGER EN FIRE EMBLEM MEE TE NEMEN VOOR IN HET VLIEGTUIG.
- WAAR IS NIKO?





- ALLES ONDER VOORBEHOUD! -

POWER UNLIMITED 182 LIGT 23 JANUARI OP JE DEURMAT



SCHIJTGAME VAN DE MAAND

SKATE IT

Knap van EA dat ze inzagen dat hun Wii-versie een gebakken drol was en dat ook in de titel verwerkten. Misschien dat ze Skeet It maar in Afghanistan achter de linies van de Taliban moeten droppen. Heeft die game nog ergens nut voor gehad.



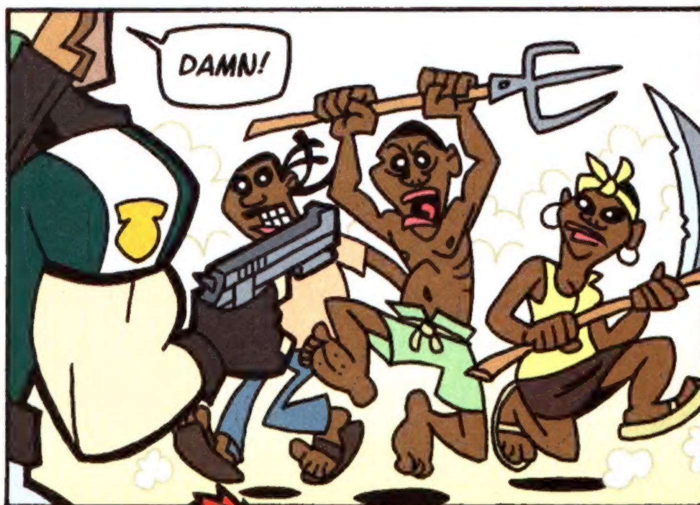
STAGIAIR

Ooit plaatsten we altijd een fotootje van onze stagiairs bij hun komst of afscheid, maar daar zijn we om een reden die niemand zich meer kan herinneren mee gestopt. Eigenlijk wilden we ook voor onze "Scully" (echte naam Gillian) geen uitzondering maken, maar omdat hij zich zó heeft uitgesloofd voor de nieuwe PU.nl-site besloten we dat hij vóór één keertje met z'n hoofd in de PU mocht… nou ja, z'n achterhoofd dan.


MMMH...
HET IS STIL...

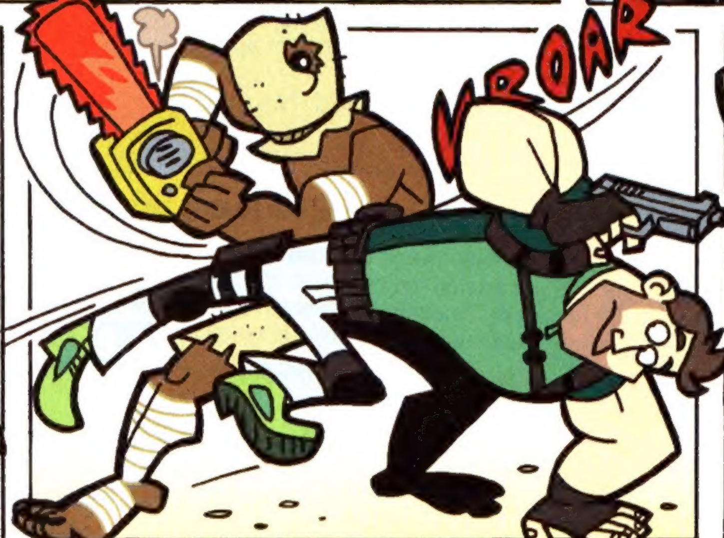

TE STIL...


OH SHIT! DAAR KOMEN ZE!


DAMN!


WAAR WACHT JE OP?! SCHIET!!
PANG
PANG
PANG


WOAH!


VROAR




HA!




PANG


GELOOF ME, HET IS BETER ZO.


COMING SOON
The SIMS 3 ™
WWW.DESIMS3.NL
EA
© 2008 Electronic A nc. Electronic Arts, EA, het EA-logo en De Sims zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen.
Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren. EA™ is een merk van Electronic Arts™.